Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

10/06 Ausgabe 114 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

# N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

N-ZONE KOMPETENT UNABHÄNGIG EHRLICH REDAKTIONS-GARANTIE

IM TEST: DER NACHFOLGER ZUM ÜBERRASCHUNGSHIT!

## LEGO STAR WARS II

Wii LIVE GESPIELT – NEUE FAKTEN

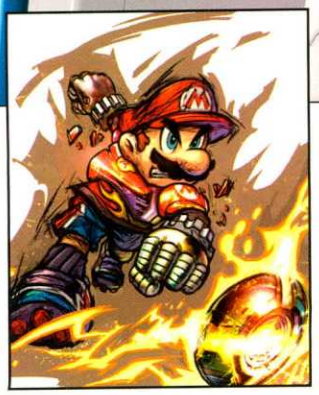
# Wii

**NEUE STARTTITEL!**

- BATTALION WARS 2
- GT PRO SERIES
- JAGDFIEBER
- FAR CRY

*4 Seiten News:*

**POKÉMON**
*Diamond & Pearl*



SPEKTAKULÄRE Wii-ENTHÜLLUNG

## MARIO STRIKERS CHARGED

SO SPIELT SICH MARIO SMASH FOOTBALL 2

4 194373 903306 10

GESPANNTES WARTEN Redaktion und Layout sind nach der Games Convention 2006 noch genauso heiß auf Wii wie zuvor.

VON LINKS NACH RECHTS:

OBEN:
Thomas Eder (Redaktion)
Marius Wallat (Praktikant Redaktion)
Sebastian Stange (Praktikant Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

UNTEN:
René Weinberg (Layout)
Christoph Kraus (Freier Mitarbeiter)
Fabian Sluga (Redaktion)
Thomas Schreiner (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

# Das Ende der E3

## Größte Spielemesse der Welt zu teuer

Die Überraschung war ziemlich groß, als die Entertainment Software Association (ESA) als Ausrichter der weltgrößten Computer- und Videospielmesse am 31. Juli überraschend verkündete, dass es die E3 in der bestehenden Form nicht länger geben soll. Der Trend geht jetzt zu einer kleinen, fast schon intimen Veranstaltung, die eine intensivere Beschäftigung mit einzelnen Titeln und deutlich mehr Dialogmöglichkeiten mit Entwicklern verspricht. Die „alte" E3 war ein echtes Geldgrab, bei dem es für die Hersteller nicht nur darum ging, die neuesten Produkte adäquat zu präsentieren, sondern auch darum, die Konkurrenz zu übertreffen – mit immer größeren, aufwendiger gestalteten und vor allem lauteren Ständen. Wie es mit der E3 genau weitergeht, wollten die Macher noch nicht verraten. Sicher ist jedoch, dass die Messe etwa zum selben Zeitpunkt stattfinden wird. Und auch der Ort des Geschehens, Los Angeles, steht schon fest – wobei anzunehmen ist, dass die Veranstaltung nicht mehr im riesigen Convention Center in Downtown stattfinden wird.

**EINE CHANCE FÜR DIE GAMES CONVENTION?**

Ob das Ableben der E3 in ihrer bisherigen Form eine Chance für andere Spielemessen ist, größer zu werden, bleibt abzuwarten. Die Games Convention vom 23. bis 27. August in Leipzig war auf jeden Fall wieder mal ein voller Erfolg für die Veranstalter. Weit über 100.000 Menschen strömten zu Europas größter Spielemesse. Und das, obwohl für das breite Publikum nur Videos von Wii und PlayStation 3 über die Bildschirme flimmerten. Für die Fachpresse brachte die Messe wenig Neues zutage. Immerhin kündigte Nintendo ein neues *Mario Smash Football* und ein neues *Battalion Wars* für Wii an, von denen wir euch ab Seite 12 ausführlich unsere Spieleindrücke liefern. Darüber hinaus können wir euch auch in dieser Ausgabe zahlreiche exklusive Interviews zu kommenden Wii-Titeln und spannende Tests zu *LEGO Star Wars II, FIFA 07* für GameCube und *Starfox Command* sowie *Mario Slam Basketball* für Nintendo DS präsentieren.

Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht euer N-ZONE-Team

# INHALT

## NEWS


10 · Allgemeine News
68 Import-News


## REPORTAGE


28 Enthüllt: Wii-Geheimprojekte
86 Entwicklertagebuch Panzer Tactics DS
88 Flashback
38 Praxistest Opera Browser
40 Der große Service-Test, Teil 1
36 Talk! DS Cooking Navi


## JEDEN MONAT


4 Plus-Abo
94 Mini-Abo
71 DS-Abo
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
44 Info-Center
78 Leserbriefe
97 Nachspiel
82 Spielerforum
98 Vorschau
95 Zeugnis


## Alle Titel in dieser Ausgabe:


| | |
|---|---|
| Ab durch die Hecke | 90 |
| Animal Crossing: Wild World | 11, 92 |
| Babar: To The Rescue | 66 |
| Cars | 22, 62 |
| Dragon Booster | 91 |
| Dragon Quest Monster Joker | 69 |
| Far Cry | 20 |
| FIFA 07 | 58 |
| Fluch der Karibik 2 | 91 |
| Jagdfieber | 27 |
| King of the River Fishing | 68 |
| LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie | 54, 90 |
| Mario Slam Basketball | 76 |
| Mario Strikers Charged | 12 |
| Meine Tierarztpraxis | 67 |
| Miss Spider: Harvest Time Hop and Fly | 64 |
| Monster 4x4 | 25 |
| Monster House | 65, 66 |
| Need for Speed Carbon | 24 |
| Panzer Tactics DS | 86 |
| Pokémon Diamond & Pearl | 32 |
| Rayman Raving Rabbids | 19 |
| Red Steel | 26 |
| Remindelight | 68 |
| Star Fox Command | 72 |
| Star Wars: Rogue Squadron III | 91 |
| Super Control Mecha MG | 69 |
| Super Smash Bros. Melee | 92 |
| Talk! DS Cooking Navi | 36 |
| Tomb Raider Legend | 30 |
| Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy | 67 |


## 12 | Mario Strikers Charged

VORSCHAU: Wir sind mit Mario und Co. auf dem Bolzplatz gewesen!

## 32 | Pokémon Diamond & Pearl

VORSCHAU: Wir haben einen Blick auf das neue Pokémon für DS geworfen.

## 40 | Der große Service-Test

REPORTAGE: Das taugen Anleitungen und Webseiten der größten Spielehersteller!

## Star Fox Command | 72

TEST: Wir haben die Import-Version auf Herz und Nieren geprüft!

## FIFA 07 | 58

TEST: Auf ein Neues! Unser Test verrät euch alles über das nächste FIFA!

## LEGO Star Wars II | 54

TEST: Noch besser als der erste Teil? Wir bringen Licht ins Dunkel!

### VORSCHAU


**Wii**

22 Cars
16 Battalion Wars II
20 Far Cry
27 Jagdfieber
12 Mario Strikers Charged
25 Monster 4x4
24 Need for Speed Carbon
18 Rayman Raving Rabbids
26 Red Steel

**GameCube**

30 Tomb Raider Legend

**Nintendo DS**

32 Pokémon Diamond & Pearl
31 Tomb Raider Legend

**Game Boy**

31 Tomb Raider Legend


### TEST


**GameCube**

62 Cars
58 FIFA 07
54 LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie

**Nintendo DS**

76 Mario Slam Basketball
64 Miss Spider Harvest Time: Hop and Fly
65 Monster House
72 Star Fox Command

**Game Boy**

66 Babar: To The Rescue
66 Monster House
67 Meine Tierarztpraxis
67 Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy


### TIPPS


**GameCube**

90 Ab durch die Hecke
90 LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie
91 Star Wars: Rogue Squadron III
92 Super Smash Bros. Melee

**Nintendo DS**

92 Animal Crossing: Wild World
91 Dragon Booster

**Game Boy**

91 Fluch der Karibik 2

# DVD-INHALT

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

## Star Fox Command

BILD: NINTENDO

## VORSCHAU

**Wii:**
Need for Speed Carbon
Sims 2: Haustiere

**GameCube:**
FIFA 07
Need for Speed Carbon
Sims 2: Haustiere

**Nintendo DS:**
FIFA 07
Mario Slam Basketball
Need for Speed Carbon
Sims 2: Haustiere
Sudoku Master
Tomb Raider Legend

**Game Boy:**
Castlevania: Portrait of Ruin
FIFA 07
Sims 2: Haustiere
Tomb Raider Legend

## TEST

**GameCube:**
Cars
FIFA 07
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie

**Nintendo DS:**
Miss Spider Harvest Time: Hop and Fly
Monster House
Rainbow Islands Revolution

**Game Boy:**
Anstoss Action
Monster House
Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy

## BONUS

Hörprobe: Sadness (Wii-Soundtrack)
Hörprobe: Orb (Wii-Soundtrack)
Leser fragen, N-ZONE hilft: Super Mario 64
Straßenumfrage Touch! Generations

## SPIEL-TRAILER

Rayman Raving Rabbids: Fakt #3
Rayman Raving Rabbids: Fakt #4

## FILM-TRAILER

Bandidas
Candy
Ich bin die andere
Mit Herz und Hand
Water

## DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 10/2006, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das N-ZONE Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 2:

## DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

### SONY

**PlayStation 3:**
Brothers in Arms: Hell's Highway
Gitaroo Man Lives!
Tekken: Dark Resurrection
Ultimate Ghosts'n Goblins

**PlayStation 2:**
Ace Combat: The Belkan War
Digital Devil Saga
Kingdom Hearts 2
Yakuza

**PlayStation Portable:**
Formel Eins 06
Juiced: Eliminator

**Bonus:**
Rainbow Six Vegas (Interview)

**Spiel-Trailer:**
Half-Life 2
MotorStorm
Resistance: Fall of Man
SingStar

### MICROSOFT

**Xbox 360:**
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2
Dynasty Warriors 5 Empires
Just Cause
Lost Planet: Extreme Condition
Ninety-Nine Nights
Over G Fighters
Saints Row
Test Drive Unlimited

**Xbox:**
AND 1 Streetball
Sensible Soccer

**Bonus:**
Frontlines: Fuel of War (Interview)

**Spiel-Trailer:**
Elveon

**Doppel-DVD nur für Abonnenten!**

**Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PlayStation 2 u. v. m.**

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

**Anschrift des Abo-Service:**

**Für Deutschland/Ausland:** Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel.: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

**Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A – 5081 Anif, Österreich; Tel.: +43 (0)6246 882 882;
Fax: +43 (0) 6246 8825 277;
E-Mail: computec@leserservice.at

... oder einfach und bequem online bestellen unter
**http://abo.n-zone.de**

## TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

BILD: N-ZONE

WII-LAUNCHTITEL

Noch ist der Termin für den Wii-Release streng geheim, das Angebot an Launchtiteln wird aber immer umfangreicher.

BILD: NINTENDO

DS LITE IN PINK

Jetzt bringt Nintendo den DS Lite in Pink, um verstärkt Spielerinnen anzulocken. Fazit: Mehr Farbe im Spiel ist immer gut.

BILD: N-ZONE

ÜBERLEBENSTRAINING

Der GameCube ist noch lange nicht tot. Das beweisen hervorragende Spiele wie *LEGO Star Wars II* und *FIFA 07*.

HIER KÖNNTE EIN BILD ZU SEHEN SEIN.

BILDERFLAUTE

Gerne würden wir euch mit brandneuen Bildern zu Wii-Spielen zuschütten, aber leider hält sich Nintendo stark zurück.

BILD: N-ZONE

LAHME MONSTER

Auf dem viel neueren DS macht *Monster House* nicht annähernd so viel Spaß wie auf dem alten Game Boy. Enttäuschend!

# Games Convention 2006

## Auf der Leipziger Messe zeigte nicht nur Nintendo kaum was Neues.

**EVENT** | Europas größte Spielemesse musste ohne große Überraschungen auskommen.

Die überraschende Ankündigung, dass die E3 in Los Angeles in der bisherigen Form nicht mehr fortgeführt werden solle, scheint darauf hinzudeuten, dass Geld verschlingende Mega-Events nicht mehr ganz zeitgemäß sind. Andererseits bietet dies einer Großveranstaltung wie der Games Convention die Gelegenheit, sich noch stärker in den Fokus der Öffentlichkeit zu rücken. In diesem Jahr erwartete die Leipziger Messeleitung zwischen dem 24. und 27. August weit über 100.000 Besucher. Grund genug für die großen Hersteller, sich hier von ihrer besten Seite zu zeigen.

Was man in diesem Fall leider nicht uneingeschränkt behaupten kann. Statt, wie erhofft, eine spielbare PlayStation 3 vorzuführen, verzichtete Sony sogar ganz auf eine aufschlussreiche Pressekonferenz. Next-Gen-Fans müssen sich daher in Frustbewältigung und noch viel stärker in Geduld üben. Etwas besser machte es da die Konkurrenz von Microsoft. Zwar gab es auch hier nicht das heiß ersehnte *Gears of War* zu sehen, denn laut Xbox 360 Platform Manager Boris Schneider-Johne sei das Spiel noch nicht fertig. Gezeigt wurden stattdessen *Forza 2*, *Viva Piñata* und *Flight Simulator X*. Außerdem wurde die Ausweitung von Xbox Live auf Osteuropa bekannt gegeben und *Die Siedler von Catan* sowie *Carcassonne* wurden als Xbox-Live-Titel angekündigt. Am spektakulärsten war jedoch die Meldung, dass sowohl *FIFA 07* als auch *PES 6* zumindest für ein Jahr lang Next-Gen-exklusiv auf der 360 zu spielen sein werden – klare Niederlage also für Konkurrent Sony.

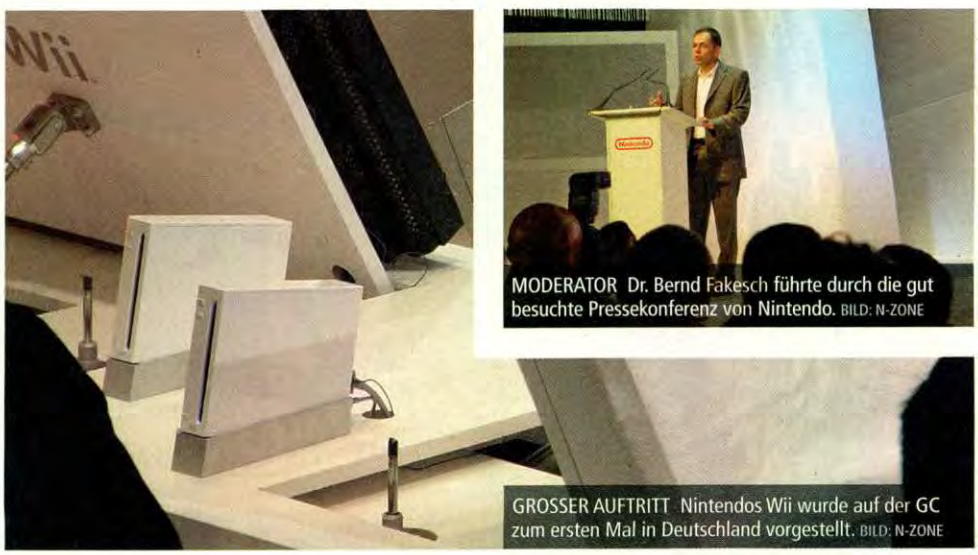
Kaum Überraschendes gab es auch auf der Pressekonferenz von Nintendo. Entgegen den Erwartungen wurden *Super Mario Galaxy*, *Zelda: Twilight Princess* und *Metroid Prime 3: Corruption* nicht vorgeführt, da Nintendo bei diesen Titeln nochmals die Steuerung überarbeiten wolle. Stattdessen freuten sich die Anwesenden über die Präsentation von *Zelda: Phantom Hourglass* für DS, den Lite in Pink sowie vor allem über *Battalion Wars II* und *Mario Strikers Charged* für Wii (siehe dazu auch die Vorschau-Berichte in dieser Ausgabe). In einer unterhaltsamen Show begrüßte Dr. Bernd Fakesch, General Manager von Nintendo Deutschland, Nintendos Werbesympathieträger Jörg Pilawa auf der Bühne. Die beiden fachsimpelten launig über Videospiele und der Quizshow-Moderator übte eine Runde Fremdsprachen mit *English Training* auf dem DS.

Insgesamt blickte Dr. Fakesch gegenüber der anwesenden Presse auf ein äußerst erfolgreiches Nintendo-Geschäftsjahr zurück und zugleich auch voraus auf einen sich derzeit neu formierenden Markt für Videospiele. Im Zuge dessen will man bei Nintendo das Videospiel endgültig als Freizeitgestaltung für Menschen jeden Alters und Geschlechts etablieren. Gelingen soll dies mit neuen Spielen für den DS und vor allem auch mit der intuitiven Steuerungstechnik der kommenden Wii-Konsole. **(ts)**

**PLAUDEREI** Nintendo Deutschlands General Manager Dr. Fakesch im Gespräch mit Jörg Pilawa. BILD: N-ZONE



**MODERATOR** Dr. Bernd Fakesch führte durch die gut besuchte Pressekonferenz von Nintendo. BILD: N-ZONE




**GROSSER AUFTRITT** Nintendos Wii wurde auf der GC zum ersten Mal in Deutschland vorgestellt. BILD: N-ZONE

# News und Gerüchte zu Wii

## Wir haben Neuigkeiten aufgetrieben – bestätigte und unbestätigte.

**EVENT** | Die Games Convention in Leipzig ist ein Marktplatz für harte Fakten und heiße Gerüchte.

Manch einem scheint die Liste der Launchtitel zu Nintendos Wii noch nicht lang genug zu sein. Publisher System 3 beispielsweise gehört dazu und gab zur Games Convention eine Reihe neuer Wii-Spiele bekannt, die zusammen mit der neuen Konsole auf den Markt kommen werden. Dazu zählen sportliche Titel wie *Tennis Masters*, ein realistisches Tennisspiel und daher nicht vergleichbar mit *Wii Sports*, und das Golfspiel *Leader Board*, bei dem man die Wii Remote wie einen Golfschläger hält. *Puzzle Balls* stellt Anforderungen an die Geschicklichkeit des Spielers und *Super Fruit Fall* ist bereits durch die letztjährige PS2-Variante bekannt. Den Launch-Reigen von System 3 beschließt zu guter Letzt *Gottlieb Pinball Classics*, eine 1:1-Umsetzung der durchaus gelungenen PS2-Version.

Weitergehen soll es dann im April 2007 mit *Lost Ninja*, voraussichtlich im Mai folgt dann *Moorhuhn X*, das alle bislang erschienenen *Moorhuhn*-Folgen auf den Wii bringt. Einen Monat später, im Juni also, werden dann Commodore-Nostalgiker mit *California Games* eine 1:1-Umsetzung des Klassikers mit leicht aufgebohrter Steuerung in das Wii-Laufwerk schieben.

Von den harten Fakten wenden wir uns nun jedoch ab und gehen in die Gerüchteküche. Unbestätigt, aber dennoch ziemlich glaubhaft, ist die Annahme, dass die Wii Remote neben einem eingebauten Lautsprecher auch über ein integriertes Mikrofon verfügen wird. Zumindest scheinen sich einige Spiele-Entwickler – sofern man ihnen Glauben schenken mag – bereits auf dieses Hardware-Feature einzustellen. Eindeutige Beweise hierzu konnte oder mochte am Ende allerdings keiner erbringen.

Und noch eine brandaktuelle Information zum Abschluss: N-ZONE hat herausgefunden, dass ein in Deutschland ansässiger, auf Handheld- und PC-Spiele spezialisierter Hersteller daran arbeitet, sein erstes Spiel für eine Heimkonsole zu veröffentlichen. Einen Titel können wir nicht nennen, es wird sich aber um eine kindgerechte Simulationssoftware handeln. Die Entwicklung hat zwar noch nicht begonnen, kommen soll das Spiel aber definitiv – und zwar für Wii. **(ts)**

STROMQUELLE Allem Anschein nach müssen 2 AA-Batterien in die Wii Remote eingelegt werden. BILD: N-ZONE

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS System 3 bringt eine 1:1-Umsetzung des PS2-Titels auf Wii. BILD: SYSTEM 3

# Animal Crossing: Wild World

## Wir zeigen, was im September in der „Wilden Welt" abgeht!

BILD: NINTENDO

**9. September: Lala-Tag (ganztägig)**

Heute heißt es wieder Ohren spitzen und gut zuhören. Die Stadt sucht eine Hymne und ihr sitzt in der Jury, um die Lieder eurer Nachbarn zu beurteilen. Teilt ihnen mit, ob euch die Darbietungen gefallen haben.

**17. September: Insektikus-Turnier (12 bis 18 Uhr)**

Jetzt dürft ihr wieder mit eurem Kescher nach Insekten jagen. Wenn ihr fette Beute macht, dann erhaltet ihr am nächsten Tag einen Gegenstand per Post. Und eine seltene Trophäe winkt außerdem.

BILD: N-ZONE

**24. September: Schmeicheltag (ganztägig)**

Wie es in den Wald hineinschallt, so tönt es heraus. Seid also heute besonders nett zu euren Nachbarn und macht ihnen Komplimente. Benutzt dazu einfache Adjektive.

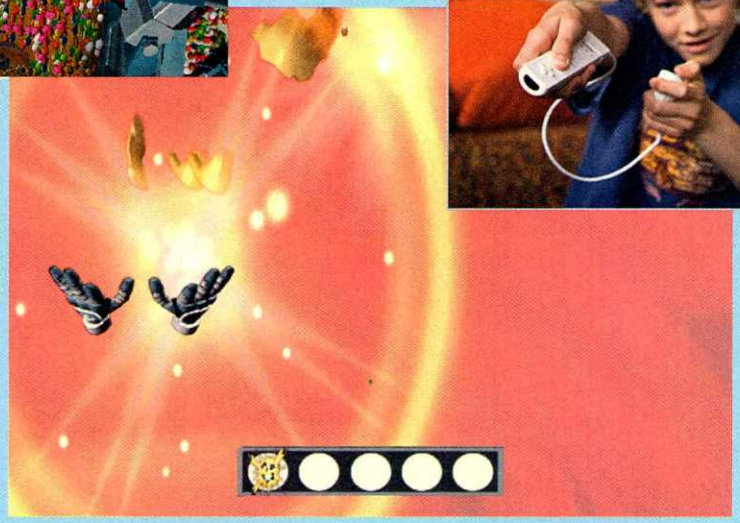
## NEWS-TICKER

BILD: N-ZONE

**PRAKTIKANTEN GESUCHT!** Wir bieten euch wieder die Möglichkeit, als Praktikant bei uns einzusteigen. Ihr seid volljährig, habt eine gute Schreibe, spielt schon seit Jahren und habt Lust, mindestens zwei Monate in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

**NINTENDO KOOPERIERT MIT EA** Wie auf der Games Convention verlautet, starten die beiden Videospiele-Hersteller gemeinsam die Initiative „Spielraum", um mit einem intensiven Aufklärungsprogramm für mehr Medienkompetenz bei Kids und ihren Eltern zu sorgen. Dazu beabsichtigt „Spielraum", ein Netz von Multiplikatoren aufzubauen. Diese speziell geschulten Fachkräfte leiten dann im Rahmen von Familien- und Lehrerfortbildungsprogrammen bundesweit Workshops, sie halten Vorträge und beteiligen sich aktiv an der aktuellen Diskussion. Die dabei gewonnenen Erfahrungen sollen ausgewertet werden und in die pädagogische Ausbildung einfließen. Über Fortbildungen hinaus will „Spielraum" über Printobjekte und Internetplattformen auch verstärkt an die Öffentlichkeit treten. Komplettiert wird die Arbeit der Initiative durch repräsentative Studien etwa in Zusammenarbeit mit dem Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der Fachhochschule Köln, Aufsätze, Symposien und Tagungen, um sich auf diese Weise selbst in die aktuelle Diskussion einzuschalten. Die Initiative „Spielraum" macht es sich zur Aufgabe, attraktive Angebote auch für Personenkreise zu entwickeln, die mit Videospielen bislang noch nicht in Berührung kamen. Es sollen demnach Spielräume geschaffen werden, welche die Begegnung der verschiedenen Generationen – zwischen Gamern und Nicht-Gamern – ermöglichen und zu gegenseitigem Austausch und Verständnis führen.

ERNSTE SACHE
Um euren Gegner zu besiegen, braucht ihr taktisches Geschick und ein lockeres Handgelenk.
BILD: NINTENDO



**Fakten**

- 12 verschiedene Kapitäne, 8 verschiedene Mitspieler
- Bis zu vier Spieler
- Onlinemodus angekündigt
- Neue Spezialattacken und Mega-Strikes
- Bodychecks per Handbewegung

# Mario Strikers Charged

## Mit Mario, Bowser und Co. auf dem Bolzplatz – auch online!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Bei Nintendos Pressekonferenz auf der Leipziger Games Convention herrschte ein Andrang wie sonst nirgends auf der Messe – schließlich wurde angedeutet, dass man neue Wii-Spiele zeigen würde. Im Rahmen der Wii-Vorstellung flimmerte plötzlich eine Videobotschaft von Philipp Lahm über die Leinwand. Der Profi-Kicker bedauerte, dass er aufgrund eines wichtigen Testspiels in Barcelona nicht kommen konnte und präsentierte dem staunenden Fachpublikum Nintendos neuesten Streich: *Mario Strikers Charged!* Der Nachfolger von *Mario Smash Football* – in den USA als *Mario Strikers* bekannt – wurde live auf der Bühne vorgeführt und war kurz danach hinter verschlossenen Türen spielbar. Wir haben uns nicht lange bitten lassen, zu Wii Remote und Nunchuk gegriffen und einige spannende Matches bestritten. Unsere Spieleindrücke wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

### VIEL SPASS OHNE SCHIRI

In der Welt von Mario laufen Fußballspiele etwas anders als bei uns. Es gibt keinen Schiedsrichter und nur 5 Spieler pro Mannschaft. Die Partien laufen daher auch deutlich rauer, aber auch viel lustiger ab, als man das von einer „normalen" Fußballsimulation gewöhnt ist. Es wird gefoult und gegrätscht, dass der Rasen qualmt und verschiedene Waffen geben dem Spiel eine zusätzliche Würze. So kommen Bomben, Bananen und charakteristische Spezialangriffe zum Einsatz, wenn die gegnerische Abwehr mit normalen Mitteln nicht zu überwinden ist. Bowser – auf dem GameCube noch nicht aktiv dabei – spuckt dann Feuer und Mario wächst zum Riesen. Zwölf Kapitäne wird das Spiel beinhalten, denen man eine individuelle Mannschaft zur Seite

GEWITTER Auf Thunder Island kämpft man auch gegen das Wetter. Der Blitz setzt einige Spieler matt. BILD: N-ZONE

POSER Der „Einlauf" der Kapitäne ist spektakulär inszeniert. Wir hoffen auf unzählige Animationen. BILD: N-ZONE

GEWUSEL Das Spielgeschehen ist dem Vorgänger sehr ähnlich: simpel und actionreich. BILD: N-ZONE

# Da staunt selbst Ronaldinho – der Mega-Strike.

**Wenn ihr die Gelegenheit habt, euren Schuss lange genug aufzuladen, erscheint ein Balken, auf dem ihr einen Zeiger möglichst präzise anhalten müsst. Je präziser das klappt, desto mehr Bälle fliegen gen Tor. (1) Daraufhin erhebt sich der Spieler in den Himmel (2) und feuert eine Salve mörderisch schneller Bälle ab. (3) Der Torwart kann versuchen, diese per Wii Remote aufzuhalten. (4) Doch das ist sehr schwer und meist findet mindestens ein Ball den Weg ins Ziel (5) – ganz zur Freude des Angreifers. (6)**

1

ALLE BILDER: N-ZONE

2

3

4

5

6

stellen kann. Wir durften Mario, Prinzessin Peach, Donkey Kong und Bowser spielen. Die acht verschiedenen Feldspieler sind in Kategorien wie „Kraft", „Verteidigung", „Spielmacher" oder „Ausgeglichen" eingeteilt. Damit birgt das Spiel eine Vielfalt an taktischen Möglichkeiten, die sich auf dem Platz fortsetzt. Denn man kann mit schnellem Passspiel, einer eng stehenden Verteidigung oder mittels roher Gewalt zum Ziel kommen. Gegen Fabian zahlten sich besonders hohe Flanken von den Flügeln aus, die vor dem Tor in wunderschöne Kopfballtreffer verwandelt wurden. Zwar muss Sebastian jetzt eine Woche Putzdienst verrichten, einen Zusammenhang mit seiner peinlichen Niederlage streitet Fabian jedoch ab.

## FAST UNHALTBAR

Nicht nur in der Verteidigung fliegen die Funken, auch im Angriff gibt es einige Spezialtechniken, mit denen man sich einen Vorteil verschaffen kann. Hält man die Schusstaste länger gedrückt, lädt sich der Schuss auf und hat, je nachdem, wer am Ball ist, bestimmte Eigenschaften. Ein elektrisch geladener Ball setzt zum Beispiel den nächsten Verteidiger außer Gefecht, während ein Feuerball die Handschuhe des Torwarts entzündet. Der versucht dann panisch, die Flammen wegzuschütteln, wobei er für wertvolle Sekunden seinen Kasten verlässt. Auch zielsuchende Bälle haben wir auf ihren Weg Richtung Tor schicken können. Wenn der Kapitän in Ballbesitz ist und lange genug ungestört seinen Schuss aufladen kann, bietet sich die Chance zum Mega-Schuss. Es erscheint dann eine Anzeige, auf der man einen Zeiger zweimal mittels Tastendruck stoppen muss. In einer tollen Animation erhebt sich daraufhin der Kapitän in die Luft

LIVE Zur Pressekonferenz wurde das Spiel auf der Bühne präsentiert. BILD: N-ZONE

TORSCHUSS Den hält der Keeper locker. BILD: N-ZONE

GEWALTIG Bowsers Mega-Strike wird gleich abgefeuert. BILD: N-ZONE

EISKALT Die blauen Panzer frieren eure Gegner ein. BILD: N-ZONE

und feuert mehrere Bälle ab. Je genauer man seinen Spezialschuss ausgeführt hat, desto mehr sind es. Der Torwart hat dann die Gelegenheit die zwei bis fünf Bälle aufzuhalten, braucht dafür jedoch blitzschnelle Reflexe. Mittels Wii Remote bewegt man zwei Hände über den Bildschirm, mit denen man blitzschnell die heranschießenden Bälle abwehren kann. Dafür bleibt pro Ball nur der Bruchteil einer Sekunde!

**DONNERWETTER**

Als wären all die Spezialschüsse und -Attacken nicht genug, steckt in *Mario Strikers Charged* selbst der Platz voller Tücken und soll sogar Auswirkungen auf die Spezialfähigkeiten der Spieler haben. Zwar konnten wir auch eine Arena spielen, in der es wie in der GameCube-Version zugeht – mit geschlossener Spielfeldgebrenzung, gegen die man die Gegner schubsen kann – aber auf „Thunder Island" sieht das ganz anders aus. Das Spielfeld liegt auf der Spitze einer steilen Felsnadel, um die ein stürmisches Gewitter tobt. Mitten im Spiel gehen Blitze nieder und können so das ganze Spiel kippen. Manchmal setzt auch eine Windböe ein und weht Ball und Spieler in eine Richtung. Obendrein ist das Spielfeld an vielen Stellen offen und so machen allzu riskante Sportler schnell Bekanntschaft mit dem Abgrund. Natürlich kann man

## So spielt sich Mario Strikers Charged:

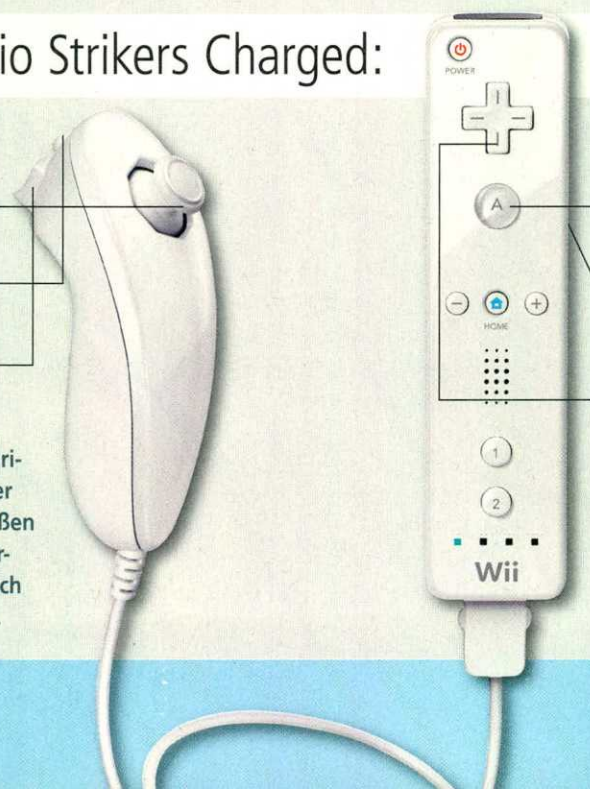
**Nunchuk**

**Stick:** Bewegung des Spielers

**Z1:** Abfeuern der Waffe, Spezialattacke der Kapitäne

**Z2:** Gedrückt halten + A für Flanke

**Die Steuerung mittels Wii Remote erinnert stark an die GameCube-Variante mit Ausnahme des Tackling per Handbewegung. Das Passen, Schießen und die Flanke gehen wie beim Vorgänger leicht von der Hand und auch das Gameplay ist nahezu identisch.**




**Wii-Remote**

**A-Taste:** Im Angriff Passen, in der Verteidigung Spielerwechsel.

**B-Taste:** Im Angriff Schuss, gedrückt halten für Spezial- oder Mega-Schuss

**Digipad runter:** Im Angriff Sprung, in der Verteidgung Blutgrätsche

Schwingen der Wii-Remote lässt Verteidiger in die jeweilige Richtung stoßen.

dies auch mit einem kleinen Schubser provozieren. Landet der Ball im Aus, wird er – wie die gefallenen Spieler auch – nach einigen Augenblicken wieder ins Spiel geworfen. Wir müssen schon sagen: die spielinterne Bewertung „Tödlich" hat dieses Stadion wahrlich verdient!

### DEUTLICH AUFGEBOHRT

Auf den allerersten Blick sieht das Spiel seinem GameCube-Vorgänger sehr ähnlich, schnell jedoch werden all die Verbesserungen deutlich, die das Entwicklerteam Next Level Games für die Wii-Version realisiert hat. So ist die Grafik im direkten Vergleich zum GameCube detailreicher und glänzt mit hübscheren Effekten. Auch die Ladezeiten sind mit nur wenigen Sekunden angenehm kurz. Spielerisch fühlten wir uns positiv an den Vorgänger erinnert, Schüsse, Pässe und die Kontrolle der Spieler gehen flott von der Hand und benötigen keine besonderen Bewegungen des Controllers. So genossen wir das Spiel mit lässig herabhängenden Armen. Solch einen Luxus erlaubt nur Wii! Bewegen mussten wir unseren Controller aber doch, denn die Bodychecks der Verteidiger werden mittels Wink der Wii Remote ausgeführt. Wenn also der gegnerische Stürmer von links angewetzt kommt, muss man lediglich seinen Spieler in Position bringen und mit der rechten Hand einen lockeren Ruck nach links vollziehen und schon macht der Gegner Bekanntschaft mit dem Rasenmuster. Dieses Feature hat uns sehr gefallen, ist es doch intuitiv, bequem und funktional. Im Extra-Kasten erfahrt ihr detailliert, wie sich *Mario Strikers Charged* handhabt.

### ALLEIN SPIELEN WAR GESTERN

Mit bis zu drei Freunden dürft ihr euch in das spaßige Gebolze stürzen. Wahlweise gegeneinander oder alle in einer Mannschaft. Sollte jedoch niemand für euch Zeit haben, ist das nicht der geringste Grund, traurig zu sein. Denn dank Nintendo Wi-Fi Connection könnt ihr euch die ganze Welt als Gegenspieler auf den heimischen Fernseher einladen! Details zur Realisierung dieses Modus, wie auch zu den restlichen Spielinhalten wollte man uns noch nicht verraten. Überdies war Nintendo nur ein einziger Screenshot abzuringen, weswegen die Spieleindrücke aus unseren Videoaufnahmen stammen. Leider leidet darunter die Qualität der Bilder und so können wir das Spiel leider nicht in der Grafikpracht präsentieren, die es verdient hätte. Nichtsdestotrotz sind wir hin und weg von Marios neuestem Sportableger und haben einen Grund mehr, den Wii-Launch herbeizusehnen. ■

# So hält sich Mario fit

**Der kultige Klempner rettet nicht nur den lieben langen Tag Prinzessin Peach, sondern ist seit Jahren begeisterter Sportler. Wir zeigen euch seine interessantesten Debüts in den verschiedenen Sportarten.**

**VORSCHAU**
**MARIO STRIKERS CHARGED**

| | |
|---|---|
| Genre: | Sport |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Next Level Games |
| Spieler: | 1-4 |
| Termin: | Unbekannt |
| Web: | www.nintendo.de |

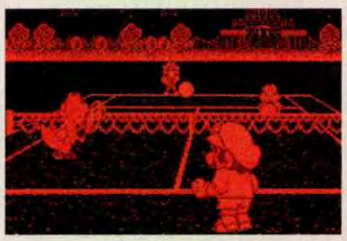
**EINSCHÄTZUNG** ★★★★☆

Mario Strikers Charged überzeugte uns durch geniale Spielbarkeit und eine tolle Inszenierung. Noch spaßiger als auf dem GameCube!

EXPLOSIV Die Bombe darf natürlich nicht fehlen. BILD: N-ZONE

**GOLF**
Bereits 1990 entspannte sich Mario bei Golf auf dem Game Boy.
BILD: N-ZONE

**KART**
Mit Mario Kart für den SNES erschien 1992 ein wahrer Klassiker.
BILD: N-ZONE



**TENNIS**
Mario Tennis auf dem Virtual Boy (1995) ist eher unbekannt.
BILD: N-ZONE

**MOTORRAD**
Nur in Japan und nur über Satellit empfing man 1995 das SNES-Spiel Mario Excite Bike.
BILD: N-ZONE

**BASKETBALL**
Im vergangenen Jahr durfte Mario als Bonuscharakter in NBA Street V3 für den GameCube mitspielen.
BILD: ELECTRONIC ARTS

**SNOWBOARD**
Ebenfalls 2005 war Mario als Bonusfahrer in SSX On Tour unterwegs.
BILD: N-ZONE

SOLIDE Die Grafik sieht etwas detaillierter als auf dem GameCube aus. BILD: NINTENDO

# Battalion Wars 2

## Wie schweißtreibend ist der Kriegsdienst an der Wii-Front?

### Fakten

- 20 Missionen im Story-Modus
- 15 Multiplayer-Karten
- Online-Unterstützung via Wi-Fi Connection
- Netzwerk-kompatibel – spielt mit mehreren Fernsehern und Konsolen gegeneinander!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Bei vier Grad Celsius ins bibberkalte Wasser abtauchen, trotz Siffwetter durch eklig-nassen Schlamm robben oder die berühmt-berüchtigte Spindprobe: Es gibt tausend gute Gründe, einer Ausmusterung mit breitem Grinsen zu begegnen. Doch irgendwann holt die Bundeswehr jeden Kriegsdienstverweigerer ein. Spätestens dann, wenn man in Nintendos Games-Convention-Showroom den Nachfolger der Taktik-Scharmützel *Battalion Wars* (N-ZONE 01/06: 78%) vorgeführt bekommt, hilft alles nichts: Wir stecken plötzlich Hals über Kopf im virtuellen Krieg und müssen fortan unser strategisches Geschick walten lassen. Erniedrigen muss sich hier aber niemand lassen, denn IHR seid der Armeeführer!

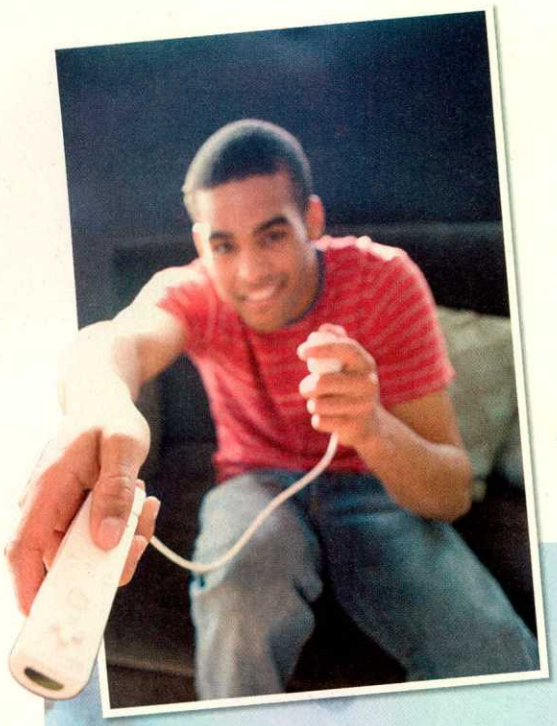
» Nicht stillstehen, Bewegung ist angesagt! «

### DIE SONNE MACHT ERNST

Als solcher habt ihr natürlich eine hohe Verantwortung. Denn lange Zeit lebten das Sonnenimperium und die Anglo Isles im friedlichen Einklang. Dies änderte sich schlagartig in dem Augenblick, als Gerüchte die Runde machten, wonach die Solar-Bewohner an einer Superwaffe mit zerstörerischer Wirkung werkeln. Ohne weitere Beweise einzuholen, erklärten die Insulaner dem Sonnenstaat kurzerhand den Krieg – Colonel Windsor und Commander Pierce haben ein Korallenatoll ins Visier genommen und verursachen damit jede Menge Bombenhagel und Schusswechsel. Nicht stillstehen, Bewegung ist angesagt!

### ALLES IM BLICK?

Wir marschierten auf der Games Convention, wo der Titel erstmals der internationalen Fachpresse gezeigt wurde, durch einen Demolevel und machten uns dort mit der neuartigen Steuerung vertraut: Eure Einheiten steuert ihr zwar wie gewohnt mit dem Analogstick, jedoch ist für eine Drehung der Nunchuk notwendig. Einfach mit der Hand in die gewünschte Richtung zeigen und schon wird die Marschroute korrigiert! In unserem Schnupperabschnitt waren übrigens ein Flammenwerfer, ein Bazooka-Schütze sowie ein Grenadier in der eigenen Truppe untergebracht – dass weitere Figuren hinzukommen, ist aber ein



„DA LANG" Durch simples Zeigen (siehe Bild oben) gebt ihr die Marschroute eurer Soldaten vor. BILD: NINTENDO

offenes Geheimnis! Springen können eure Soldaten, indem ihr die Wii Remote rasch nach oben bewegt. Steht ihr einem Rivalen direkt gegenüber, könnt ihr ihm mit der Z-Taste in der Art von *The Legend of Zelda* anvisieren und ihn von allen Seiten attackieren. Geschossen wird naturgemäß auf B, während der C-Button des Nunchuks dazu dient, ein Ziel automatisch anzupeilen. Die Controller-Belegung erinnert dabei frappierend an *Red Steel*, zeigte aber noch Schwächen, wenn es beispielsweise darum ging, den Charakter um die eigene Achse zu drehen. Wie im Erstling folgt ihr vorgegebenen Sternsymbolen, kämpft gegen feindliches Kriegsgerät und müsst am Ende eines Abschnitts meist die Basis des Gegners einnehmen. Neue spielbare Objekte wie der Hubschrauber, der Minipanzer oder der Flammenwerfer sorgen dafür, dass es selbst für Besitzer des Vorgängers noch genügend spielerisches Neuland geben wird.

### Wii-FI CONNECTION

Neben dem spaßigen Soloabenteuer hat Nintendo endlich einen Multiplayer-Modus präsentiert, den die Fans im ersten Teil schmerzlich vermissten. Dieser wird sowohl online als auch via Netzwerkverbindung spielbar sein. So konnten wir das Spiel bereits mit zwei Fernsehern, zwei Wii-Konsolen und einem Crossover-Kabel online spielen. Jeder Spieler startet hierbei mit einer Fahne, die in der Nähe seiner Basis positioniert ist, und muss die Flaggen des Gegners in seinen Besitz bekommen, ehe er seine eigene verliert. Bei vier Teilnehmern muss man alle vier gegnerischen Fahnen besitzen, bei weniger Spielern verringert sich die Anzahl entsprechend jeweils um 1. Die Versus-Scharmützel vermitteln bereits einen sehr guten Eindruck davon, welche Qualität die Entwickler im Multiplayer-Modus erreichen möchten. Wir hoffen, dass es im zweiten Teil zumindest fairere Speicherpunkte als im GameCube-Erstling geben wird! ■

## VORSCHAU

### BATTALION WARS 2

| | |
|---|---|
| Genre: | Strategie |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Kuju Entertainment |
| Spieler: | 1-4 |
| Termin: | 2007 |
| Web: | www.nintendo.de |

**EINSCHÄTZUNG** ★★★★☆

Vielversprechender Strategie-Spaß, der konsequent die Schwächen des Vorgängers ausmerzt und auf die Stärken von Wii setzt.

# Rayman Raving Rabbids

## Hasenplage im WarioWare-Universum? Rayman krempelt alles um!

**Fakten**

- Sammlung mit mehr als 70 Minispielen
- 4 Spielarten: First-Person-Shooter, Rennen, Tanzeinlagen, Gauditurniere
- Alle Shooter-Abschnitte sind kooperativ zu zweit spielbar
- Geplant ist, online per Wii Connect 24 neue Minispiele herunterzuladen
- Erscheint zum Wii-Launch

BILDER: UBISOFT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Treffsicher im Humor, zielgenau im Gameplay: Die *Rayman*-Serie genoss lange Zeit eine Vormachtstellung unter Jump&Run-Fans. Das soll sich jetzt ändern – doch nicht etwa, weil die neueste Episode ein spielerischer Tieflieger ist, sondern weil die Entwickler alles über den Haufen warfen, was die Reihe seit jeher auszeichnet. Statt ein Hüpfabenteuer mit knackigen Rätseln, Bosskämpfen und fordernder Steuerung aufzufahren setzt *Rayman: Raving Rabbids* in mehr als 70 Minispielen voll auf die Entfaltung der Wii Remote. In einem kleinen Kreis von Auserwählten und als weltweit erstes Magazin durften wir selbst Hand an die neue Minispiel-Orgie legen. Hält der neue Gameplay-Einschlag, was die humoristischen Trailer versprechen?

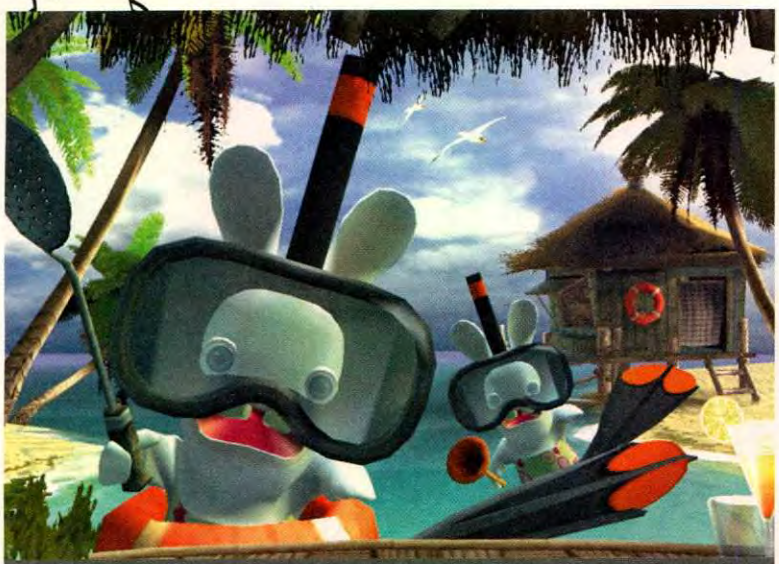
### PAUSCHAL-URLAUB DELUXE

Die erste Disziplin, die wir antesten, entführt uns an einen scheinbar einsamen Strand. Die Idylle wäre perfekt, würde nicht plötzlich eine Horde wild gewordener Hasen auf uns zustürmen. Mit Abwasser-Pümpeln bewaffnet, ziehen wir los, es mit der tierischen Kanaille aufzunehmen. Der Nunchuk streift unruhig vor dem Bildschirm umher – so peilt ihr ein Opfer nach dem anderen an. Ein gezielter Schuss mit dem B-Button und die Plagegeister sind Geschichte! Ist der Vorrat an WC-Saugnäpfen erschöpft, laden wir mit einer raschen Schüttelbewegung der Wii Remote neue Geschosse nach. Da sich Rayman in den First-Person-Levels automatisch voranbewegt, können wir uns voll und ganz darauf konzentrieren, die Bunnies in die ewigen Jagdgründe zu schicken – so viel Weidmanns-Spaß hatten wir zuletzt nur bei *Moorhuhn*! Doch ob Strand- oder Western-Setting, nichts bleibt von den Machern unverhöhnt. Im weiteren Verlauf treffen wir beispielsweise auf eine Hasenmeute mit Original-*Splinter Cell*-Nachtsichtbrille auf der Stirn oder auf Karnickel im *Men in Black*-Look. In einem weiteren Level marschieren wir durch eine Stadt im Wilden Westen, in der wir sogar einige Saloons mit gezielten Handbewegungen in Schutt und Asche legen können. Interaktivität wird in *Raving Rabbids* schließlich groß geschrieben!

PATRICK SWAYZE? Yeah – als Diskostar mit 70er-Jahre-Toupet rockt Rayman alles weg! BILD: UBISOFT

### DIRTY DANCING?

Abgesehen von den Shooter-Passagen warten noch Auftritte als Tänzer auf euch, in denen ihr im Takt der Musik das Wii-Kontrollgespann entweder nach links oder rechts lenkt. Da die Controller-Bewegungen stets zum Sound passen, kommt hier echtes Musikspiel-Flair auf! In den Rennabschnitten, die sich ebenfalls sehr flüssig spielten, saust ihr entweder



TAUCHKURS Wie man Karnickel ärgert, Folge 2.134: Füllt hier Wasser in die Taucherbrille! Wäre doch gelacht, wenn wir dieser Hasenplage nicht Herr würden, hehe! BILD: UBISOFT

vom Himmel herab und bahnt euch hier mittels Wii Remote den Weg durch vorgegebene Wolkenbahnen. An anderer Stelle sitzt ihr auf dem Rücken eines überdimensionalen Getiers und hängt eure Rivalen ab. Vor allem diese Reitszenen erinnerten uns spielerisch ein wenig an die Wagenrennen aus *Prince of Persia: The Two Thrones*. Kein Wunder, schließlich wurde das Prinzenepos ebenfalls von Ubisoft kreiert! Viele weitere Einlagen komplettieren das fette Minispielpaket. Zum Beispiel gibt es neben einem Seilhüpfen, bei dem bildschirmfüllende Hasen die Sicht aufs Spielgeschehen versperren, coole Multiplayer-Games für bis zu vier Spieler – zum Vergleich: die PS2-Version vereint nur zwei Zocker vor dem Bildschirm. In der Tradition von „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ..." müssen sich die Teilnehmer merken, in welcher Reihenfolge bestimmte Geräusche zu hören sind und in jeder Runde einen Klang hinzufügen. Gerade diese Einsteigerfreundlichkeit passt hervorragend zur Wii-Strategie, wie wir finden!

### 70 SPIELE PLUS X

Zum Schluss wollten wir den Entwicklern noch entlocken, wie viele Minispiele es in der finalen Version geben wird. Senior Coordinator Loic Gounon ließ verlauten, dass mindestens 70 Minispiele zum Wii-Launch fertig sind. Jedoch habe man noch viel mehr Ideen für weitere Minispiele – was die Macher damit anstellen wollen, verrieten sie uns im Interview! Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler ihren Hass auf die Mümmelmänner bald überwunden haben! ■

## VORSCHAU

### RAYMAN RAVING RABBIDS

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft Montpellier |
| Spieler: | 1-4 |
| Termin: | November |
| Web: | http://raymanzone.de.ubi.com |

**EINSCHÄTZUNG** ★★★★½

Kein Jump & Run, sondern eine coole Minispielsammlung mit 70 abwechslungsreichen Games! Auf PS2 und PC nur mit abgespecktem Inhalt.

INTERVIEW mit Loic Gounon, Senior Coordinator

## ≫ Einzigartiges Erlebnis! ≪

**Loic Gounon (24), einer der kreativen Köpfe hinter der neuen Rayman-Episode, stand uns Rede und Antwort:**

**Viele *Rayman*-Fans erwarteten ein klassisches Action-Adventure. Warum habt ihr euch für eine Minispielsammlung entschieden?**
Bei uns stand ganz klar der Gedanke im Vordergrund, wie wir ein einzigartiges Spielerlebnis schaffen können, das einen guten Gebrauch des innovativen Wii-Controllers macht. So kam die Idee, über 70 abwechslungsreiche Minispiele zu entwerfen, die voll und ganz auf die abgedrehte Story zugeschnitten sind. Unter anderem gibt es Shooter-Levels mit *Wild Wild West*-Setting, Rennspielsequenzen, Tanzeinlagen im Elvis-Kostüm und viele weitere Herausforderungen – und glaubt uns: Wir haben über das gesamte Abenteuer Dutzende coole Parodien untergebracht, sodass jeder Spieler seinen Spaß haben wird!

**Werden alle Spiele bereits vom Start weg integriert sein?**
Nein, das wird nicht der Fall sein! Man wird nur einen sehr kleinen Teil der Minigames von Anfang an anwählen können. Im Story-Modus folgt man der Handlung, die mit gerenderten Zwischensequenzen zusammengehalten wird, und erhält mit zunehmender Spieldauer Zugang zu neuen Disziplinen.

**Wird *Rayman Raving Rabbids* auf irgendeine Art und Weise Gebrauch von Nintendos Online-Service Wii Connect 24 machen?**
Wir können uns gut vorstellen, einige Minispiele nach dem Release online zu stellen. Der Spieler hat dann Gelegenheit, weitere Disziplinen herunterzuladen, wenn er die mehr als 70 geplanten Minispiele, die es in der fertigen Verkaufsversion geben wird, im Schlaf beherrscht.

PÜMPEL Nachwuchs-Klempner auf der Pirsch nach Sam-Fisher-Bunnies. BILD: UBISOFT

SEILHÜPFEN Lupft die Wii Remote nach oben und Rayman springt! BILD: UBISOFT

RAUBTIER Für diesen Gegner gibt es kein Entrinnen. BILD: N-ZONE

EIN-MANN-ARMEE So räumen wir ganz schnell auf! BILD: N-ZONE

EXPLOSIV Oft steuert man Fahrzeuge oder Geschütze. BILD: N-ZONE

**Fakten**

- An die jüngste Xbox-Version angelehnt
- Neue Story, Charaktere und Levels
- Benutzbare Fahrzeuge
- Spieler gewinnt „wilde Fähigkeiten"
- Mehrspielermodus

# Far Cry Wii

## Urlaub für Wii-Spieler: Wunderschöne Strände und heitere Schusswechsel.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Wenn von deutschen Exportschlagern die Rede ist, gehört mit Sicherheit auch *Far Cry* dazu. Mit ihrem PC-Ego-Shooter schüttelten die Frankfurter Yerli-Brüder einfach mal einen Meilenstein des Genres aus dem Ärmel. Nach Ablegern für Xbox und Xbox 360 kündigte Ubisoft nun überraschend eine Wii-Version unter dem Arbeitstitel *Far Cry Wii* an. Verantwortlich für die Entwicklung ist das Studio Ubisoft Montreal, das bereits die anderen Konsolenversionen umsetzte.

### NAH AN DER XBOX-VERSION

In Sachen Gameplay und Story wird das neue *Far Cry* recht nah mit der jüngsten Xbox-Version *Far Cry Instincts Evolution* verwandt sein, von der auch die hier gezeigten Screenshots stammen. Grafisch und spielerisch dürften sich beide Versionen nicht allzu sehr unterscheiden, allerdings werdet ihr in der Wii-Variante in die Rolle eines neuen Charakters schlüpfen Die Schauplätze werden sich an der Xbox-Variante orientieren, in der es den Spieler in eine einmalige Tropenkulisse verschlägt, in der sich die actionreiche Story entspinnt. Schneeweiße Sandstrände, azurblaues Wasser und dichte tropische Wälder sind der Schauplatz für heftige Feuergefechte und explosive Fahreinlagen. Denn nicht alle Abschnitte müssen zu Fuß bewältigt werden. Dem Spieler steht eine Vielzahl an Fahrzeugen zur Verfügung. Viele bieten sogar zwei verschiedene Positionen an: den Fahrersitz und das Bordgeschütz. Wie auch in solchen Situationen die durchdachte Steuerung funktioniert, erfahrt ihr im Extrakasten.

TRÜGERISCH Hinter jeder Ecke könnten Feinde lauern. BILD: N-ZONE

IDYLLE Da sehnt man sich nach Urlaub! BILD: N-ZONE

MOBILER MOB Auch die Gegner klemmen sich hinters Steuer. BILD: N-ZONE

INTERVIEW mit Fabrice Cuny

# ≫ Mitreißender denn je! ≪

**Fabrice Cuny, Spieldesigner bei Ubisoft Montreal stand uns Rede und Antwort.**

BILD: UBISOFT

**Far Cry schlug wegen seiner beeindruckenden Grafik auf dem PC ein wie eine Bombe. Ist die Wii-Hardware in der Lage, ähnlich brillante Grafik zu bieten?**

Wir alle wissen, dass Nintendos Wii nicht so leistungsfähig ist wie die meisten High-End-PCs, die PS3 oder Xbox 360. Wii ist revolutionär aufgrund der einzigartigen Spielerfahrung. Das Gerät hat jedoch genügend PS für eine wunderschöne Grafik unter der Haube und *Far Cry* wird der perfekte Mix zwischen toller Optik und einzigartigem Spielgefühl.

**Wie sieht es storytechnisch aus? Können wir wieder eine gestrandete Person auf einer Insel voller DNA-Experimente, Monster und Soldaten erwarten?**

Ich will die Story nicht verraten, aber deren Hintergrund ist inspiriert von *Far Cry Instincts Evolution*, es gibt aber einige große Unterschiede. Ihr werdet neue Charaktere antreffen, neue Feinde und so weiter ...

**Die eine Sache, die Red Steel von anderen Shootern abhebt, ist der Schwertkampf. Inwiefern wird *Far Cry* einzigartige Gameplay-Elemente bieten?**

Jack Carvers wilde Fähigkeiten, kombiniert mit dem Wii Controller werden ein einzigartiges Erlebnis! Stellt euch vor, ihr werdet in der Lage sein, eine „Wilde Attacke" durch einen Schwung des Controllers auszulösen. *Far Cry Wii* wird mitreißender denn je!

## WILDES BLUT

Der bisher namenlose Hauptdarsteller verfügt neben diversen Schusswaffen auch noch über einige genetische Besonderheiten. So erlangt der Protagonist im Laufe des Spiels besondere Instinkte und wilde Fähigkeiten. Beispielsweise kann er Gerüche auch optisch wahrnehmen und so die Pfade gegnerischer Wachen erkennen. Oder er wird schneller und kann dadurch tödliche Nahkampfattacken ausführen.

Leider wollte man uns noch keine Details zur Story verraten, weswegen noch nicht klar ist, aus welchem Grund es den Spieler in die Tropen verschlägt. Immerhin wurden einige komplett neue Umgebungen angekündigt. So wird man auch in einem verlassenen Weltkriegsbunker, einer Hotelanlage oder einer Ölraffinerie Hatz auf Gegner machen. Ebenfalls bestätigt ist ein Mehrspielermodus, über den man aber noch nichts Näheres erfahren konnte. ■

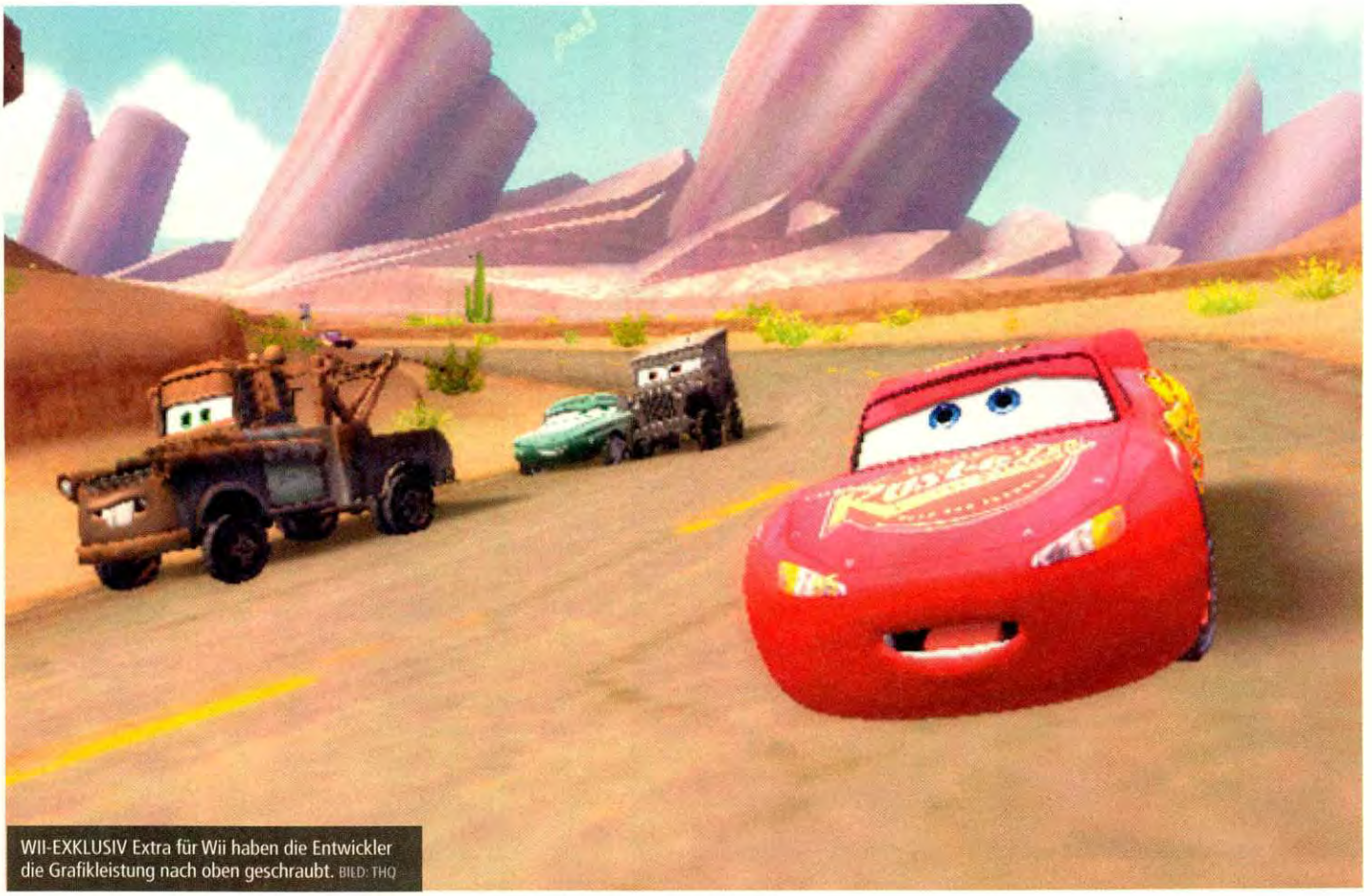
## VORSCHAU

### FAR CRY WII

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft |
| Spieler: | 1-? |
| Termin: | Ende 2006 |
| Web: | www.ubisoft.de |

**EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH**

Far Cry auf Wii? Was für eine gelungene Überraschung! Wir sind sehr gespannt auf erste Wii-Screenshots und Spieleindrücke.



WII-EXKLUSIV Extra für Wii haben die Entwickler die Grafikleistung nach oben geschraubt. BILD: THQ

# Cars

## Live-Eindrücke direkt von der Wii-Teststrecke: Alles unter Kontrolle?

**Fakten**

- Wii-Version basiert auf dem GameCube-Original (N-ZONE-Wertung: 76%)
- Zwei Steuerungskonfigurationen sind einstellbar
- Beinhaltet ein zusätzliches Minispiel
- Für Rennspiel-Einsteiger
- Erscheint zum Wii-Launch

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Mit der deutschen Automobilindustrie geht es rapide bergab: Rennsemmeln „made in Germany" lassen nicht nur hinsichtlich der Zuverlässigkeit zunehmend nach, auch optisch machen heutige Modelle immer weniger her. Eine prüde Benz-Schnauze erreicht eben bei weitem nicht den Charme einer VW-Käfer-Grinsefront! Umso mehr Herzblut beweisen die Boliden des aktuellen Kino-Hits *Cars*, der die Geschichte des PS-Sternchens Lightning McQueen auf dem Weg zum legendären Piston-Cup erzählt. Wir haben die Wii-Version der gelungenen Filmumsetzung ausführlich angetestet und kommentieren live aus dem Fahrerlager von Radiator Springs!

» In der Wii-Version gibt es zwei Kontrollvarianten: mit und ohne Nunchuk-Gebrauch! «

### CONTROLLER-TURBO?

Obwohl der Wii-Programmcode auf der GameCube-Fassung basiert, hat man es nicht bei einer simplen 1:1-Konvertierung belassen. Einerseits wurde die Grafik neu aufgefrischt und dadurch eine flüssigere Darstellung in höherer Auflösung ermöglicht, andererseits ist ein komplett neues Minispiel in der Mache. Und sowieso ist die revolutionäre Steuerung der große Trumpf des Spaß-Racers. Joel Goodmann, Senior Producer bei den Incinerator Studios, bezeichnet die klassische Controller-Handhabung als „sehr natürlich und intuitiv": Recht hat er, denn ihr haltet die Wii Remote wie einen NES-Controller. Dabei befindet sich das Steuerkreuz auf der linken Seite und die Tasten sind rechts angeordnet. Gelenkt werden die Rennschüsseln in dieser Konfiguratioin mit Links- und Rechtsbewegungen der Wii Remote, ganz in der Tradition von *Excite Truck* und *Tony Hawk's Downhill Jam*. Auf „2" gebt ihr Zunder, während die „1"-Taste einen Extraturbo freisetzt – Voraussetzung dafür ist lediglich eine pralle Energieleiste. Steuert ihr auf eine enge Haarnadelkurve zu, kann es hilfreich sein, mit dem Digikreuz gegenzulenken. Vor allem in scharfen Straßenknicks ist diese Technik für den Sieg unerlässlich. Gesprungen wird – wie sollte es anders sein – mit einem flotten Aufwärtshieb der Wii Remote, während ihr auf den Plus- und Minus-Buttons zwischen zwei Fahrzeug-Außenansichten und einer Innenperspektive umknipst. Und schließlich könnt ihr mittels Handbremse (belegt auf B) noch voll in die Eisen gehen.

### FAHRPRÜFUNG BESTANDEN?

Uns haben die Testrunden insgesamt viel Spaß gemacht. Weder muss man wild mit der Wii Remote herumhantieren, um die Boliden in Gang zu setzen, noch kommt der Fuchtelfaktor vor dem Bildschirm zu kurz. In den ersten beiden Runden hielten wir die Fernbedienung al-

BACK TO THE ROOTS Die horizontale Handhabung der Wii Remote weckt Erinnerungen an die NES-Zeit. BILD: THQ

HEY DU! Die Mimik der mehr als 10 Boliden ist den Machern super gelungen. BILD: THQ

lerdings noch etwas zu verkrampft, was zur Folge hatte, dass unser Wagen von einer Straßenseite zur anderen wankte. Man sollte die Wii Remote daher ganz locker wie ein Scharnier zwischen Daumen und Ringfinger in der Hand halten. Dann klappt's auch mit den Kurvendrifts! Wer mit dieser Konfiguration partout nicht klarkommt, kann auch eine zweite Kontrollvariante ausprobieren, bei der zusätzlich der Nunchuk benötigt wird: Während ihr mit dem Knüppel euren Wagen steuert, driftet ihr mit Seitenbewegungen des Nunchuks und springt per Wii Remote. Zwar konnten wir dieses Steuerschema nicht selbst testen, doch aufgrund der Ähnlichkeit zur GameCube-Version braucht man sich hier deutlich weniger umzugewöhnen. Eure Kommentatoren verbschieden sich nun von der Wii-Piste. Den Test zu einer der besseren Filmumsetzungen der letzten Zeit lest ihr ab Seite 62. Und natürlich viel Spaß im Kino! ■

## VORSCHAU

### CARS

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Rainbow Studios |
| Spieler: | 1-4 |
| Termin: | November 2006 |
| Web: | www.thq.de |

**EINSCHÄTZUNG** ★★★½☆

Dank erfrischend anderer Steuerung und besserer Grafik ist die Wii-Version noch einen Tick besser als Cars auf dem GameCube!

INTERVIEW mit Joel Goodman, Senior Producer

# ≫ Der Wii-Controller hat so viel Potenzial! ≪

**Der Producer von Cars über die Wii-Hardware-Power, seine Erfahrung mit der Wii Remote und persönliche Kauftipps!**

**Wir haben gerade die erste Generation von Wii-Titeln gesehen. Nachdem ihr *Cars* für Wii entwickelt habt, kamen dir persönlich bereits Ideen für andere Spiele, die den einzigartigen Controller speziell nutzen könnten?**
Der Wii-Controller hat so viel Potenzial, was die Einbindung von Elementen angeht, die das Spielerlebnis einzigartig machen. Auch das Rennspiel-Genre, das unseren Erstkontakt mit der Entwicklung für Wii darstellt, wird viele verschiedene innovative Kontrollschemata sehen. Für *Cars* haben wir mit mehreren Steuerungsmethoden gearbeitet und obwohl nicht alle davon direkt funktionierten, haben wir definitiv unser kreatives Verständnis des Controllers erweitert.

**Wii basiert auf GameCube-Hardware mit einigen Verbesserungen. Welche technischen Gimmicks können nun realisiert werden, die vorher nicht möglich waren?**
Mit der größeren Wii-Power konnten wir ein Spiel erschaffen, das im 16:9-Widescreen-Modus, mit einer Auflösung von 480p und konstanten 60 Frames in der Sekunde läuft. Dies resultiert in einem viel reicheren, schärferen Look. Durch den zusätzlichen Speicher können wir doppelt so hohe Auflösungen bei den Texturen erzielen und die Ladezeiten niedrig halten. Wir können außerdem bessere Schatten und Blending-Filter verwenden als vorher.

**Glaubst du, dass simple Spiele wie *Wii Sports* dafür sorgen könnten, dass sich Nichtspieler auch für komplexere Titel begeistern lassen?**
Absolut! In Games geht es einzig allein um die Spielmechanik – ganz egal, um welches Genre es sich handelt. Die Zugänglichkeit des Wii-Controllers ist nur eine der Stärken der neuen Nintendo-Konsole. Wenn man ein simples Spiel wie *Wii Sports* hat, das auf einer bekannten Sportart basiert, und dieses mit der Wii Remote kombiniert, entsteht ein guter Ausgangspunkt für alle, die mit Controllern und Videospielen im Allgemeinen nicht vertraut sind.

**Welche Wii-Spiele wirst du dir persönlich zum Launch holen? Wir nehmen doch an, du kaufst eine Konsole am Starttag, oder?**
Ja, ich werde mir Wii definitiv am Erstverkaufstag kaufen! Ich bin schon sehr aufgeregt über alle Spiele, die THQ zum Launch bereithält, und werde alle gemeinsam mit meinem Sohn spielen. Und natürlich haben mich *Super Mario Galaxy* und *The Legend of Zelda: Twilight Princess* auf der diesjährigen E3 in Los Angeles sehr beeindruckt – auf diese Spiele freue ich mich natürlich auch wahnsinnig!

# Need for Speed Carbon

## Mit innovativer Steuerung auf den Wii-Rennspiel-Thron?

### Fakten

- Umfangreiche Tuning- und Gestaltungsmöglichkeiten
- Unterstützung durch Teammitglieder mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Zahlreiche Spielmodi
- Über 50 bekannte und völlig neue Autos
- Spektakuläre Canyon-Rennen
- 3 verschiedene Karrieremöglichkeiten

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Mit *Need for Speed Carbon* rast eine klassische Rennspiel-Serie mit vollem Karacho auf die Konsolen der Next Generation zu und zieht auch vor Wii nicht die Handbremse. Nein, auch auf Nintendos kommender Hit-Konsole werden sich lackglänzende Boliden in spektakulären Rennen duellieren, inklusive der innovativen Wii-Steuerung – doch dazu später mehr.

Nachdem er Jahre zuvor die Stadt verlassen hat, kehrt der Spieler selbst als Held wieder nach Rockford zurück und ist erschüttert. Denn mittlerweile beherrschen rivalisierende Gangs die City. Nun steigt der Spieler wieder in die örtliche Streetracing-Szene ein und kommt dabei den wahren Gründen auf die Spur, weshalb er seinerzeit aus der Stadt gejagt worden war. Gleichzeitig versucht er, den übrigen Gangs die Kontrolle über die Stadt zu entreißen. Plus-Abonnenten können sich auf unserer DVD einen ersten Eindruck vom Spiel verschaffen – leider nicht von der Wii-Fassung.

### ÄUSSERE WERTE

*NfS Carbon* bietet eine Reihe an Neuerungen gegenüber seinen Vorgängern. Allen voran das umfangreiche Autosculpt-Feature: Hier hat der Spieler die Möglichkeit, zahlreiche Veränderungen an seinem Gefährt vorzunehmen und so eine vollkommen individuelle Rennsemmel zu designen. Je nach Autoklasse und Fahrzeug gibt es bis zu zehn unterschiedliche Zonen, an denen herumgeschraubt werden kann. Auch der farblichen Gestaltung sind kaum Grenzen gesetzt. Ihr könnt eure Autos mit unterschiedlichen Aufklebern versehen und sie über eine Editierfunktion sogar nach eurem eigenen Geschmack verändern. Eine noch größere Vielfalt gibt es bei der Lackierung: Hier stehen unzählige Farben zur Wahl, die auch noch in Glanz-, Metallic-, Flip-Flop- oder Chrom-Effekten erstrahlen.

### DU BIST NICHT ALLEIN

In *Carbon* ist man nicht mehr auf sich alleine gestellt, sondern hat eine eigene Crew im Rücken. Jedes Teammitglied besitzt dabei Fähigkeiten, die sowohl im als auch außerhalb des Rennens nützlich sind. Während einer heißen Hatz über die Straßen können die Teammitglieder als Blocker gegen Konkurrenten eingesetzt werden oder als Scouts, die bei der Suche nach der Ideallinie oder Abkürzungen helfen. Oder man nutzt seinen Kameraden als Drafter, um das eigene Tempo zu erhöhen und an Gegnern vorbeizuschleudern.

Außerhalb des Rennens übernehmen die Teammitglieder Aufgaben, die in enger Beziehung zu den Kernelementen des Spiels stehen. Der Fabricator ermöglicht es euch, das Autosculpt-Feature immer besser auszuschöpfen, während der Mechaniker für die Steigerung der Performance eures Wagens zuständig ist. Der Fixer schließlich verschafft euch einen Vorteil gegenüber der Polizei, da er in der Lage ist, den Heat Level herabzusetzen.

Was die Spielmodi betrifft, dürfte jedes Rennfahrer-Herz vor Freude Luftsprünge machen. Euch erwarten Sprint- und Drift-Wettbewerbe, Runden- und Checkpoint-Rennen sowie Radarfallen-Herausforderungen. Und in den völlig neu geschaffenen Canyon-Rennen tobt die Tempo-Schlacht in den Modi Duell, Drift und Sprint.

### HINTERM STEUER

Wie spielt sich *NfS Carbon* für Wii aber? Hinter verschlossenen Türen konnten wir auf der Games Convention einen Blick darauf werfen und sogar selbst Hand anlegen. Gelenkt wird, indem man die Wii Remote entweder nach links oder rechts bewegt. Am unteren Bildschirmrand zeigt dabei ein kleines Lenkrad an, wie stark euer Lenkeinschlag ist oder ob ihr gerade kerzengeradeaus fahrt. Das Gasgeben erfolgt durch Drücken des Analogsticks auf dem Nunchuk nach vorne; zieht man den Stick zurück, wird der Rückwärtsgang eingelegt. Wichtig ist noch das Bremsen: Einfach den Nunchuk nach oben reißen, schon malt ihr schwarze Striche auf den digitalen Asphalt.

Grafisch bewegt sich *NfS Carbon* für Wii in etwa auf dem Niveau der Xbox. Auf der Messe war die Lenkung sehr sensibel eingestellt. Auf die kleinste Bewegung reagierte das Fahrzeug ziemlich giftig und drohte auszubrechen. Wenn hier an der Abstimmung noch etwas gefeilt wird, dann dürfen sich Rennspiel-Fans schon jetzt auf abwechslungsreiche und spannende Renn-Action in *Need for Speed*-Manier freuen. ■

**VORSCHAU**
**NFS CARBON**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | EA Black Box |
| Spieler: | Nicht bekannt |
| Termin: | 9. November 2006 |
| Web: | www.needforspeed.com |

**EINSCHÄTZUNG** ★★★½☆

Rasante Renn-Action mit noch zu sensibler Steuerung. Bei besserer Feinabstimmung hat NfS auf Wii aber durchaus Potenzial.

KURVE KRATZEN Heiße Drifts auf kühlem Asphalt sind in Need for Speed Carbon an der Tagesordnung. BILD: ELECTRONIC ARTS

AUGEN AUF In der Hitze der Nacht liefert ihr euch spannende Kopf-an-Kopf-Rennen mit euren erbitterten Konkurrenten. BILD: ELECTRONIC ARTS

# Monster 4x4 World Circuit

## Ubisoft schickt euch mit riesigen Monster Trucks um die ganze Welt!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Startet eure Motoren und macht euch bereit für die wahren Giganten des Motorsports: die Monster Trucks! Ubisoft lädt pünktlich zum Wii-Launch zu einer Welt-Tournee, in der die Riesen-Autos die Hauptrolle spielen. David Darnès von Ubisoft Barcelona war bereit, uns in einem Interview interessante Details zur Umsetzung des im Frühjahr erschienenen Xbox-Titels zu verraten und spricht zudem über Wiis innere Werte. ■

### Fakten

- Überarbeitete Umsetzung der Xbox-Version
- Wii Remote fungiert als Lenkrad
- Laut Entwicklern konstante 60 Frames/Sekunde
- Download-Funktion nicht ausgeschlossen

**VORSCHAU**

**MONSTER 4X4 WORLD C.**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft Barcelona |
| Spieler: | 1-? |
| Termin: | November 2006 |
| Web: | www.ubi.com/de |

**EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH**

Interessantes Rennspiel, das den Xbox-Vorgänger dank der Steuerung qualitativ hoffentlich überflügeln wird.

INTERVIEW mit David Darnès, Producer bei Ubisoft Barcelona

### ≫ Nintendo ist eine Ideen-Maschine! ≪

**Was sind die Besonderheiten der Steuerung von *Monster 4x4 World Circuit* und wie wird sich der Titel von anderen Rennspielen abheben können?**

Die Kontrollen von *Monster 4x4 World Circuit* sind leicht zugänglich, intuitiv und einzigartig, da sie die Emotionen direkt zum Spieler transportieren, der die Wii Remote wie ein Lenkrad in den Händen hält. Das Gameplay wurde von Grund auf neu erstellt, sodass das Spiel die Bewegungssensoren perfekt nutzen kann. Zusätzlich zum Links- und Rechtsdrehen muss der Spieler die Remote auch nach vorne drücken, um an Geschwindigkeit zuzulegen. Darüber hinaus können auch Stunts ausgeführt werden, zum Beispiel, indem man die Wii Remote kreisen lässt. Es ist erstaunlich, dass die Fahrzeuge die gleichen Bewegungen ohne Verzögerung umsetzen.

***Monster 4x4* wurde im Frühjahr für die Xbox veröffentlicht. Wie schwer war es für euer Team, Wii-spezifische Kontrollen einzufügen? Wie viel Zeit hattet ihr, die Xbox-Version zu verbessern?**

Der größte Unterschied zwischen der Wii- und der Xbox-Version sind die Steuerungsmechanismen, die Nintendos neuer Controller bietet. Wir wussten bereits im Vorfeld, dass es eine Herausforderung werden würde, also haben wir von Anfang an hart gearbeitet. Wir hatten ungefähr sechs Monate, um die Xbox-Version zu verbessern. Und wir sind mit dem Ergebnis sehr glücklich, denn wir haben ein Spiel geschaffen, das im Gegensatz zur Xbox-Variante mit 60 Frames in der Sekunde läuft.

**Einige Entwickler sagen, die technische Power von Wii kann mit der der Xbox verglichen werden. Was ist eure Meinung zu diesem Thema?**

Nun, die Architektur der Konsolen ist verschieden und sie zu programmieren ist sehr unterschiedlich. Insgesamt erzielen wir auf Wii eine stabile Framerate von 60 Bildern in der Sekunde und das mit ungefähr derselben Menge an Daten plus einiger Optimierungen. Außerdem muss man immer bedenken, dass es für fast alle Entwickler der erste Kontakt mit Wii ist und wir alle zukünftig noch wesentlich mehr aus der Konsole herausholen können.

**Könnt ihr euch vorstellen, dass das Spiel in irgendeiner Form WiiConnect24 unterstützen wird?**

Ja, in der Tat planen wir, dieses Feature zu nutzen. Eine Download-Funktion für zusätzliche Fahrzeuge wäre denkbar, die zu bestimmten Zeitpunkten wie Weihnachten oder Halloween spezielle Vehikel für den Spieler bereithält.

**Plant ihr, das Spiel auch auf die PlayStation 3 zu portieren? Was ist deine persönliche Meinung zu den Bewegungssensoren des PS3-Controllers?**

Nein, wir werden *Monster 4x4* nicht auf die PS3 bringen. Was den Controller betrifft, kann ich nur auf die Vergangenheit verweisen, in der sich schon oft zeigte, dass Nintendo eine großartige Maschine neuer Ideen ist, die andere natürlich inspiriert. Und dies ist nicht gerade das Schlechteste für diese Industrie (lacht)!

SPRUNGSCHANZE Monster Trucks kommen mit allerlei Hindernissen klar. Sprünge sind da noch die leichteste Übung! BILD: UBISOFT

HOFFNUNG Die innovative Wii-Steuerung könnte auch Monster 4x4 zu neuem Rennspiel-Ruhm verhelfen. BILD: UBISOFT

### Fakten

- Inklusive Splitscreen-Modus
- Im Spiel wird kein Blut fließen.
- Die Testphase hat bereits begonnen.
- Kein Kommentar zum Lautsprecher-Gebrauch
- Pünktlich am Wii-Launchtag erhältlich!

# Red Steel

## Die Klingen sind gewetzt. Ubisoft verrät neueste Infos!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Nur noch wenige Wochen und Wii steht mit einem beeindruckenden Launch-Line-up in den Startlöchern! Ubisoft steuert sage und schreibe sieben Titel für den Tag X bei – darunter den Ego-Shooter *Red Steel*, der sich langsam, aber sicher der Fertigstellung nähert. Während derzeit fleißig getestet wird und der letzte Feinschliff am Gameplay und der Steuerung erfolgt, haben wir uns mit Stephanie Langlois (29), Senior Coordinator bei Ubisoft, unterhalten. Erfahrt, was sich seit der E3-Version am Spiel getan hat und wie sich das Team zum Thema Wii-Power äußert! ■

**VORSCHAU**
RED STEEL

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft Paris |
| Spieler: | 1-? |
| Termin: | 4. Quartal 2006 |
| Web: | www.redsteelgame.de |

**EINSCHÄTZUNG** ★★★★½

Red Steel erhält den letzten Feinschliff: Splitscreen-Modus, bessere Grafik, hübscheres Leveldesign – ein Muss für alle Altersklassen?

INTERVIEW mit Stephanie Langlois, Sen. Coordinator

## »Wir verzichten auf Blutfontänen!«

**Hi Stephanie! Wie hat das E3-Feedback eure Arbeit an *Red Steel* verändert?**
Wir haben uns die Anregungen der Messe-Besucher in Los Angeles natürlich zu Herzen genommen und die Steuerung und das Leveldesign den Vorschlägen gemäß angepasst. Die Änderungen beziehen sich vor allem auf die Grafik und das Leveldesign – die Steuerung stand natürlich ebenfalls im Fokus und wir haben versucht, das Bestmögliche aus der Wii Remote und dem Nunchak herauszukitzeln. Zudem wird es einen Multiplayer-Modus geben, der per Splitscreen gespielt wird!

**In *Red Steel* wird kein Blut fließen. War es eine Entscheidung von Nintendo oder warum habt ihr euch dazu entschieden?**
Nein, es war keine Entscheidung von Nintendo – wir selbst haben diskutiert und gemeinsam beschlossen, dass das Spielerlebnis im Vordergrund steht. Wir wollten keinen übertrieben brutalen Ego-Shooter entwerfen, sondern ein Spiel, das möglichst vielen Leuten gefallen soll. Deshalb verzichten wir auf Blutfontänen!

**Wii ist nicht so leistungsstark wie die Xbox 360 oder die PS3. Welche Hardware-Beschränkungen von Wii habt ihr festgestellt?**
Es war für uns schon von Vornherein klar, dass sich Nintendo nicht am Wettrüsten von Sony und Microsoft beteiligen würde. Für uns lautete der Auftrag, ein Spiel zu konzipieren, das eindrucksvoll beweist, was man mit kreativen Ideen aus der Wii-Hardware schöpfen kann.

**Die Levels in *Red Steel* sind sehr interaktiv. Welchen Einfluss hat die zerstörbare Umgebung auf das Gameplay?**
Es ist richtig, dass wir das Spiel sehr interaktiv haben wollten. Betreten wir zum Beispiel das Foyer, hören wir Musik aus einem Radio im Nebenzimmer. Wenn wir das Gerät mit unserer Pistole zerstören, geht der Apparat in Rauch auf und der Soundeffekt wird entsprechend leiser. Oder es gibt einen Level, in dem ein Anime im Fernsehen läuft. Solche Details waren uns sehr wichtig, um ein authentisches Spielgefühl zu erzeugen.

**Viel Erfolg noch beim letzten Feinschliff!**

AQUARIUM Was diese Gegner wohl davon halten, wenn sie gleich weggespült werden? BILD: UBISOFT

HERR DER LAGE Entscheidet selbst: Darf dieser Typ überleben oder muss er sterben? BILD: UBISOFT

KABUM! Stephanie Langlois betrachtet die Interaktivität der Levels als großen Trumpf im Gameplay. BILD: UBISOFT

VORFREUDE Patrick Naud, Producer bei Ubisoft Montreal, ist längst vom Jagdfieber gepackt. BILD: UBISOFT

ANGRIFF! Boog ist nicht zimperlich, wenn es um seinen Pelz geht. BILD: UBISOFT

IGITT Die Stinktierbombe bringt den Jäger ganz schön aus der Fassung. BILD: UBISOFT

WASSERKLOSETT Ihr müsst auch auf einem Plumpsklo reiten! BILD: UBISOFT

PSSST Manchmal muss man auch behutsam vorgehen. BILD: UBISOFT

# Jagdfieber

## Wenn Bambi mal einen ganz schlechten Tag hat …

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Die Jagd ist ein zentrales Thema im kommenden Animationsfilm *Jagdfieber* und dem dazu passenden Videospiel. Jedoch machen dort nicht grünberockte Gesellen Jagd auf harmlose Tiere; vielmehr haben die Vierbeiner die Nase voll, ständig auf der Abschussliste zu stehen. Kurzerhand drehen Grizzlybär Boog und Maultierhirsch Elliot den Spieß um und machen sich auf, ihr Revier von den Waidmännern zu säubern. Die Jagd ist eröffnet!

Spielerisch wird ein kindgerechtes Action-Adventure geboten, bei dem man mit einem der Hauptcharaktere durch den Wald streift. Dabei stehen jede Menge Aktionen zur Verfügung, um den Jägersleuten ihr Hobby auszutreiben. So kann man sie verhöhnen, erschrecken, ihnen Fallen stellen oder mit einem befreundeten Waldbewohner bekannt machen, hautnah! So gehören Stinktierbomben oder gar lebende Kaninchen zu den verfügbaren Waffen. Der junge Hirsch Elliot kann auch das harmlose Opfer mimen und seine Verfolger in fiese Fallen locken. Abwechslung und Humor sollen also ganz groß geschrieben werden, weswegen es auch einige Fahrsequenzen geben soll: Mit einer Lore durch eine Mine, per Schneekugel einen Berg hinab oder via Plumpsklo über einen reißenden Fluss. Für gemeinsame Unterhaltung sollen diverse Minispiele für bis zu vier Teilnehmer sorgen.

Die Steuerung wird natürlich speziell an den Wii-Controller angepasst, wodurch die Wii-Version noch weitaus spaßiger zu handhaben sein soll als die Kollegen auf den anderen Konsolen. Producer Patrick Naud schwärmt: „Mit dem Wii-Controller wird das Spiel noch viel wilder!" Erscheinen wird *Jagdfieber* auf allen erhältlichen Spielesystemen, auch Game Boy und DS. Der Film startet am 9. November in den deutschen Kinos und bei Ubisoft ist man entschlossen, das Spiel schon eine Woche vorher in die Läden zu bringen. Leider stehen uns bis jetzt keine Wii-Screenshots zur Verfügung, die hier gezeigten Xbox-Shots kommen der Wii-Version jedoch sehr nahe. ■

### Fakten

- Steuert den Bären Boog und Junghirsch Elliot
- Enthält Minispiele für bis zu vier Spieler
- Erscheint auf allen Plattformen …
- … Anfang November.

**VORSCHAU**

**JAGDFIEBER**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Entwickler: | Ubisoft |
| Spieler: | 1-4 |
| Termin: | November 2006 |
| Web: | www.ubisoft.de |

**EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH**

Die humorige Idee, den Jägern ganz tierisch eins auszuwischen, hat auf Nintendo Wii jede Menge Spaßpotenzial!

1. Projekt: Darkness
BILD: CROSSBEAM

2. Projekt: Orb
BILD: CROSSBEAM

# ENTHÜLLT: DREI NEUE WII-GEHEIMPROJEKTE!

## Konkurrenz für Zelda im Anmarsch? Die Crossbeam Studios packen aus!

Charakterskizzen: Simique (Orb)
BILD: CROSSBEAM

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Spekulieren ist nicht unser Ding: Irgendwer behauptet, Entwickler X würde Spiel Y entwickeln? Möglich! Doch statt zu rätseln, welches Studio welchen Titel in der Mache haben könnte, haken wir lieber selbst nach und präsentieren euch diesmal exklusive Einblicke in drei neue Wii-Geheimprojekte. Zwar hat sich für die Titel von Crossbeam Studios Entertainment noch kein Publisher gefunden, doch das sollte sich noch dieses Jahr ändern – schließlich wurden gute Ideen bislang immer mit einem dicken Entwicklervertrag belohnt!

### EX-ORB-ITANTE STUDIENFAHRT

Im *Zelda*-inspirierten Action-Adventure *Orb* verschlägt es die Studenten Dyces, Simique und Mahten ins Land Delphire, dessen Vergangenheit von Kriegen und Naturkatastrophen überschattet ist. Die Bewohner kämpften jahrzehntelang gegen Matrobe, den selbsternannten Führer vom Stamm der Kulon. Eine aussichtslose Schlacht – bis das Strebertrio auftaucht! Greg Szemiot (23), Director bei Crossbeam Studios Entertainment, sprach mit uns über das Wii-Debüt *Orb*, weitere Nintendo-Projekte und seine Liebe zur *Zelda*-Serie!

Greg Szemiot
BILD: CROSSBEAM

**Ein episches Action-Adventure als Debütprojekt – herausfordernd ! War *Orb* von Anfang an für Wii geplant?**

Ursprünglich sollte *Orb* für PC erscheinen und später für den GameCube nachrücken. Freunde erzählten uns dann von den Fähigkeiten der revolutionären Nintendo-Konsole. Als der Wii-Controller schließlich auf der Tokyo Game Show enthüllt wurde, wollten wir unbedingt größtmöglichen Nutzen aus dem neuen Eingabegerät ziehen.

**Bislang besitzt ihr kein Wii-Entwicklungs-Kit. Habt ihr stattdessen konkrete Ideen, wie die Wii Remote eingesetzt werden soll?**

Die Wii Remote eröffnet dem Spieler zahlreiche Möglichkeiten, mit der Spielwelt zu interagieren, sie zu erkunden und abseits des herkömmlichen Gameplays zu experimentieren. Die Optionen sind grenzenlos! Man kann ein Haustier erziehen, mit ihm herumtollen, Zaubersprüche und Gifte mischen, Puzzles lösen, angeln, reiten oder interaktive Zwischensequenzen steuern. Es gibt eine Menge Dinge, die wir umsetzen möchten, und dazu entwickeln wir das passende Interface.

**Hoffentlich schreitet die Programmierung gut voran! Woran arbeitet ihr im Augenblick?**

Die Produktion gestaltet sich leider zäher als gedacht – ohne Publisher dauert alles eben viel länger. Wir arbeiten gerade an den Grafiken und unterziehen den Look sowie die Technik einem Feintuning. Nicht leicht, wenn man mit einem Minimalbudget auskommen muss!

**Die Geschichte von *Orb* soll in sechs Teilen erzählt werden. Dürfen wir also sechs verschiedene Spiele erwarten, die im Ganzen die Story komplettieren?**

Ja, *Orb 1* und *2* erhalten gerade den letzten Feinschliff, während am Konzept von *Orb 3* bis *6* noch getüftelt wird. Die Geschichten aller sechs Titel sind in sich abgeschlossen und enthalten Szenen, welche die vorherigen Spiele erklären. Doch

3. Projekt: Thorn
BILD: CROSSBEAM

Konzeptskizze Orb
BILD: CROSSBEAM

VIDEO AUF DVD

## Nur bei uns: Orb zum Reinhören!

Exklusiv für die N-ZONE geben die Crossbeam Studios einen Vorgeschmack auf den Soundtrack von *Orb*! Plus-Abonnenten finden auf der aktuellen DVD den Titel „Rememberance" (komponiert von Omar Monzon), zudem gibt's eine Diashow mit coolen Impressionen aus der *Orb*-Spielwelt „Delphire". Als Schmankerl haben wir noch eine Hörprobe aus dem Wii-Adventure *Sadness* auf die neueste Scheibe gepackt! Wenn DAS kein Klangerlebnis der Extraklasse verspricht!?

wer die Story komplett begreifen möchte, benötigt alle sechs Spiele. Kopfzerbrechen bereitet uns jedoch, wie wir eine Brücke zwischen den Konsolen schlagen. Schließlich ist es ein Ding der Unmöglichkeit, alle Spiele innerhalb einer Generation zu veröffentlichen. Doch Nintendos großartige Abwärtskompatibilität hilft uns bei der Verwirklichung unserer Pläne.

Du hast uns erzählt, dass *Orb* von *Eternal Darkness*, *Zelda* und *Skies of Arcadia* beeinflusst wurde. Siehst du *Orb* demnach als ein „Best of" dieser Serien? Welche neuen Gameplay-Facetten wird es geben?

Der Spieler profitiert davon, wenn ein Entwickler passioniert ist und nicht nur an die Grafik denkt oder dem Spieler mit überflüssigen Fortsetzungen das Geld aus der Tasche ziehen möchte. *Orb 1* wird der traditionellste Teil der Serie sein, doch wir wollen auch frischen Wind ins Genre bringen. Der größte Unterschied zu bisherigen Genre-Vertretern ist das mehrstufige, nicht-elementare Magiesystem. Hier braucht der Spieler ausnahmsweise keine Feuermonster mit Wasserzaubern zu besiegen. Im Verlauf der Serie werden sich viele Dinge weiter verändern, sowohl am Gameplay als auch inhaltlich.

*Orb* ist besonders für *Zelda*-Fans vielversprechend. Warum hast du – ähnlich wie wir – an der Serie einen Narren gefressen?

*Zelda* ist nach wie vor eine der Serien, die jedes Spielklischee widerlegten. Sogar mein Vater kennt *The Legend of Zelda* und mag die großartige Story – und das, obwohl er Videospiele hasst! Ich liebe vor allem *The Wind Waker* aufgrund der tollen Emotionen und des Grafikstils. Ebenso mag ich das Gefühl, ein Kind in ein episches Abenteuer zu begleiten. Das Spiel ist nostalgisch und gleichzeitig völlig revolutionär, ein echtes Kunststück!

Um bei *Zelda* zu bleiben: Hast du *Ocarina of Time: Master Quest* schon durch? Christoph beißt sich derzeit daran die Zähne aus.

Zugegeben, ich bin nicht der beste Spieler und schaffe es einfach nicht, manche Games durchzuspielen. Ganz im Gegensatz zu meiner Freundin, die ebenfalls bei Crossbeam als Lead Graphic Designer arbeitet und verdammt gut zockt! Sie hat die lästige Angewohnheit, Spiele viel schneller durchzuspielen als ich. (lacht) Aber ich arbeite daran, besser zu werden, um es mit ihr aufnehmen zu können. Eines Tages werde ich mir auch noch *Master Quest* vornehmen!

Wann soll *Orb* denn erscheinen?

Wir hoffen, dass die Entwicklung bis Sommer 2007 abgeschlossen ist, aber wie es mit jedem Spiel ist, sind wir auf eine Verschiebung vorbereitet, sofern es dabei hilft, eine noch unterhaltsamere Spielerfahrung zu erschaffen.

Ihr habt neben dem Action-Adventure *Orb* einen weiteren Wii-Titel in der Mache. Kannst du uns knapp beschreiben, warum *Thorn* das Spiel ist, auf das sich jeder Wii-Besitzer freuen sollte?

Eigentlich haben wir sogar gleich zwei weitere Spiele in Entwicklung: das Science-Fiction-Epos *Thorn* und ein Survival-Horrorspiel namens *Darkness*. *Thorn* wirft alles über den Haufen, was die Spieler von einem Sci-Fi-Game erwarten. Man wird also nicht mit einem muskelbepackten Marine-Kahlkopf wie am Fließband Aliens wegballern und durch schlecht beleuchtete Raumschiffe laufen. Das Spiel ist viel tiefgründiger und herausfordernder als andere Genrevertreter, aber mehr dazu erfahrt ihr demnächst – so viel zur knappen Beschreibung! (lacht)

Das hört sich großartig an. Viel Erfolg weiterhin bei euren Projekten!

**Fakten**

- Verschiedene Fahrzeuge wie Motorrad oder Gabelstapler
- Zahlreiche Geschicklichkeitspassagen
- Action, Action und noch mal Action
- Viele verschiedene Rätsel
- Nach dem Vorbild der PS2- und Xbox-360-Fassung

ACTIONREICH In Tomb Raider Legend wehrt sich Lara mit Händen und Füßen gegen ihre Gegner. BILD: EIDOS

# Tomb Raider Legend

## Das Action-Adventure der Güteklasse A beehrt bald auch den GameCube.

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Neue Besen kehren gut. Nicht immer, aber manchmal scheint sich dieses Sprichwort zu bewahrheiten. Zumindest gilt das für *Tomb Raider Legend*, das auf PS2 und Xbox 360 das weniger gelungene *Angel of Darkness* vergessen machte. Denn Eidos scheint ein goldenes Händchen bewiesen zu haben, indem sie Core Design die Entwicklung des neues Lara-Teils entzogen und dem ebenfalls hauseigenen Studio Crystal Dynamics übertrugen. Doch nicht nur in technischer Hinsicht sollte sich nach dem Willen von Eidos einiges tun. Durch eine Rückbesinnung auf die ursprünglichen Qualitäten der Serie wollte man zuvor verloren gegangene Fans wieder zurück in die Raider-Höhle holen.

Und dieses Vorhaben darf man durchaus als gelungen bezeichnen – zumindest, was die Fassungen für Nintendos Konsolen-Konkurrenz von Sony und Microsoft anbelangt. Nach den dort gefeierten Erfolgen nimmt Lara nun Anlauf zum Nintendo-Sprung und erscheint mit *Legend* bald auch auf dem GameCube, dem DS sowie dem Game Boy. Aus diesem Anlass haben wir in den Katakomben von Eidos Nachforschungen angestellt und in guter alter Raider-Manier einige exklusive Screenshots der GameCube-Fassung geborgen.

AQUANAUTIK Bei ihren Nachforschungen geht die Abenteurerin des Öfteren mal auf Tauchstation. BILD: EIDOS

### EINE LEGENDE FÜR DEN CUBE

Spielerisch erwartet uns im Vergleich zu den bereits bekannten *Legend*-Versionen nichts Neues. Die mystische Story von *Tomb Raider Legend* erlaubt neben tiefen Einblicken in Laras Dekolleté auch solche in ihre Vergangenheit und die ihrer Familie. Der Trend „Zurück zu den Wurzeln" heißt hier auch, dass es auf der Suche nach wertvollen Artefakten zahlreiche steinalte Tempel, Heiligtümer und Gräber zu erforschen gibt. Die einmal mehr wohlproportionierte Abenteurerin verschlägt es dabei in die unterschiedlichsten Ecken dieser Erde – darunter Bolivien, Peru, Ghana oder Kasachstan. Ob es an den verschiedenen GameCube-Schauplätzen auch alle aus den anderen Heimkonsolen-Fassungen bekannten Boni zu entdecken und freizuschalten gibt, bleibt jedoch abzuwarten.

Die Action in *Tomb Raider Legend* beginnt bei handfesten Schießereien gegen allerhand aufmüpfige Gegner, endet dort aber noch lange nicht. In unzähligen Geschicklichkeitsabschnitten hüpft, schwimmt, taucht, klettert und hangelt Lara durch die Spielwelt, dass es

KLETTERPARTIE Gekonnt hangelt sich die knackige Heldin an jedem noch so kleinen Vorsprung entlang. BILD: EIDOS

HÄNGEPARTIE Auch im Kleinen Schwarzen macht Lara wieder einmal eine hervorragende Figur. BILD: EIDOS

eine wahre Freude ist. Mit zunehmender Spieldauer werden dabei auch die Anforderungen an das akrobatische Geschick der sportlich-attraktiven Heldin immer höher. Dabei ist Lara längst nicht nur auf ihren beiden langen Beinen unterwegs. Zuweilen schwingt sie sich auch auf ein Motorrad, um ihre Fahrkünste auf zwei Rädern unter Beweis zu stellen.

### ACTION UND NOCH VIEL MEHR

Laras Aktionsradius beschränkt sich jedoch nicht nur auf Klettern, Schießen und das Überwinden von Fallen. Nein, auch das hübsche Köpfchen kommt zum Einsatz, denn natürlich gehört ebenso das Lösen zahlreicher Rätsel zum harten Alltag einer versierten Grabräuberin. Welche genau das sind? Dieses Geheimnis werden wir zu gegebener Zeit in einem ausführlichen Test zu *Tomb Raider Legend* lüften. Nur so viel sei an dieser Stelle verraten: Bei einigen kniffligen Aufgaben wird sich die vollbusige Brünette mit einem Magnethaken und einer Seilwinde zu helfen wissen.

In spielerischer Hinsicht scheint bei *Tomb Raider Legend* für den GameCube also einiges geboten zu sein. Wie es um die technische und grafische Umsetzung steht, darüber können wir uns an dieser Stelle mangels einer spielbaren Vorschau-Version noch kein Urteil bilden. Doch über dieses temporäre Manko können sicherlich die exklusiven Screenshots auf dieser Seite ein wenig hinwegtrösten. Wenn aber Lara auch auf dem Nintendo-Würfel das umsetzen kann, was sie uns auf der Xbox 360 und der PS2 bereits gezeigt hat, dann dürfen sich GameCube-Fans auf ein ebenso spannendes wie kunstvoll und abwechslungsreich inszeniertes Action-Adventure freuen. ■

**VORSCHAU**

**TOMB RAIDER LEGEND**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | Eidos |
| Entwickler: | Crystal Dynamics |
| Spieler: | 1 |
| Termin: | 4. Quartal 2006 |
| Web: | www.tombraider.de |

**EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH**

Erweist sich die GC-Lara ihrer Xbox-360- und PS2-Schwestern würdig, erlebt Nintendos Kubus auf seine alten Tage noch einmal ein echtes Abenteuer.

## Handheld-Versionen

### TOMB RAIDER LEGEND FÜR DS

Mit *Tomb Raider Legend* feiert Lara ihr DS-Debüt. Ähnlich wie in der GameCube-Version rennt, hüpft und klettert die attraktive Heldin hier durch eine linear aufgebaute, abwechslungsreiche 3D-Spielwelt. Unterwegs sammelt sie dabei seltene Artefakte und allerhand nützliche Gegenstände auf. Leider erschwerte in der von uns gespielten Vorschau-Version die unpräzise Steuerung gelegentlich das Vorankommen – hier besteht noch Nachholbedarf. Und auch die etwas matschig wirkenden Texturen könnten bis zur Verkaufsversion noch nachgebessert werden. Darüber hinaus strahlen Laras ballernde Gegner noch keine wirklich große Gefahr aus. Was aber gleichzeitig auch ganz praktisch ist, da das Zielen und Schießen mittels Touchscreen und Stylus recht umständlich von der Hand geht.
Mangelt es *Legend* auf dem DS auch etwas an Spannung, so sorgen doch zahlreiche Render-Sequenzen für Abwechslung. Sie illustrieren die Story-Hintergründe dieses jüngsten Lara-Abenteuers, wobei sich der DS mit einer sauberen und klaren Darstellung naturgemäß etwas schwer tut.

SCHARFE SACHE Am Seil hängend, trotzt Lara so mancher gefährlichen Situation. BILD: N-ZONE

### TOMB RAIDER LEGEND FÜR GAME BOY

Auch die Vorschau-Version für den Game Boy leidet unter einer unpräzisen Steuerung. Dazu scheint Laras akrobatisches Move-Repertoire in den 2D-Umgebungen stark beschränkt zu sein. Dafür sind die Levels abwechslungsreich, sodass es durchaus Spaß macht, an Felskanten entlangzuhangeln oder an Lianen zu schwingen. Wird bis zur finalen Version noch an Steuerung und Animationen gearbeitet, dürfen sich auch Game-Boy-Fans auf Lara freuen.

SPRUNGHAFT Mit einem beherzten Satz überwindet die kühne Heldin selbst tiefe Schluchten. BILD: N-ZONE

ERSTE WAHL Wie gehabt, startet ihr mit einem von drei Pokémon euer Abenteuer. BILD: NINTENDO

PLAUDERTASCHE Ihr könnt euren Monstern sogar Kommandos via Mikro beibringen. BILD: NINTENDO

STREBSAM Erekiburu hat eine neue Attacke erlernt – der Screen bebt! BILD: NINTENDO

**Fakten**

- Die neuen Start-Pokémon sind weiterhin vom Typ Pflanze, Feuer, Wasser
- Der Pokémon-Wettbewerb ist wieder mit dabei
- Auch den Duellturm gibt es in Diamond & Pearl
- Tauscht weltweit in einem speziellen Pokémon-Center-Bereich!
- Erscheint dieses Jahr nicht mehr bei uns

# Pokémon Diamond & Pearl

## Wir lassen die neuen Start-Pokémon und Spiel-Features aus dem Sack!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Der Schleier ist gelüftet! Wenige Tage vor der japanischen Auslieferung von *Pokémon Diamond & Pearl* entzauberte Nintendo viele Gameplay-Mysterien, die noch vor ein paar Wochen wie ein Goldschatz gehütet wurden. Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod hat sich ins Zeug gelegt, um euch mit sämtlichen neuen Details rund um die Diamant- und Perledition zu versorgen! Beispielsweise dürfen wir endlich die drei neuen Start-Pokémon enthüllen und geben euch frische Details zu den Gameplay-Ideen des Sammel- und Tauschspektakels preis.

**TRAUMSTART?**

Bis zuletzt war nicht klar, ob Nintendo bei der Auswahl der Start-Pokémon auf das bewährte „Such dir eines von drei Monstern aus!"-Konzept vertrauen oder einen völlig neuen Weg einschlagen würde. Inzwischen können wir euch mit völliger Gewissheit sagen, dass ihr euer Abenteuer mit dem affenähnlichen Hikozaru, dem „zarten Pflänzchen" Naetle und Möchtegern-Pinguin Pochama starten dürft.

Was es mit den Wasser-, Pflanzen- und Feuer-Pokémon auf sich hat, verraten wir euch auf Seite 34 – dort findet ihr in unserem Psycho-Test zudem heraus, welches Start-Monster am besten zu euch passt! Der Pokédex wird langsam, aber sicher immer vollständiger,

» Den Duellturm gibt es auch in der Region Shino! «

denn weitere Monster wurden für *Diamond & Pearl* bestätigt: Beim Elektro-Wesen Erekiburi handelt es sich um die Weiterentwicklung von Magma, das euch noch aus der *Roten* und *Blauen Edition* bekannt sein dürfte. Auch Rozureido kannten Pokémon-Fans bislang noch nicht – wohl aber Roselia, die Vorstufe des „Gift/Pflanze"-Monsters, das ihr schon in der *Roten, Blauen* und *Gelben Edition* fangen konntet. Beachtet, dass es sich bei allen Namen um die japanische Bezeichnung handelt, die wir extra für euch in eine westliche Lautschrift übersetzt haben. Mit den finalen deutschen Namen wird kaum vor Anfang 2007 zu rechnen sein.

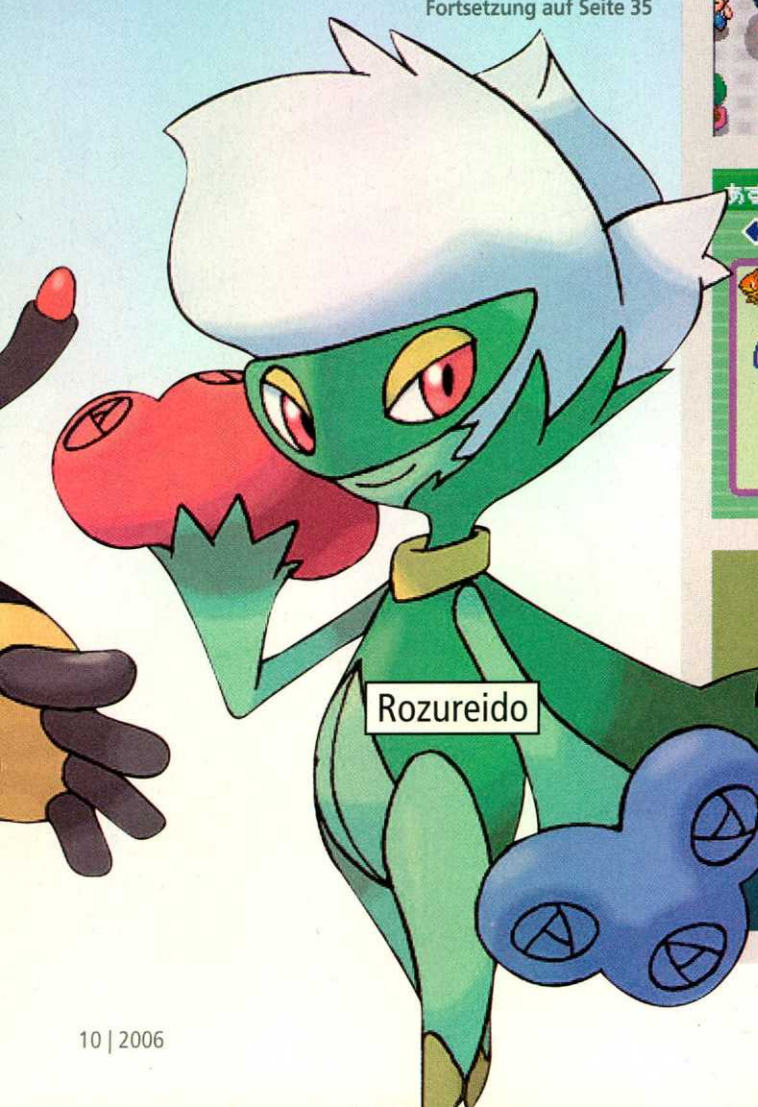
**SCHLACHT IM TURM**

Damit ihr schwach entwickelte Pokémon nicht während der Kämpfe mit anderen Pokémaniacs verheizt, müsst ihr sie wie gewohnt trainieren. Besonders schnell schreitet die Pokémon-Metamorphose seit jeher voran, wenn ihr eure Monster in den Duellturm schickt und euch dort gegen sieben Rivalen messt. Und genau diesen Turm findet ihr auch in der neuen Region Shino wieder! Neben Einzel-, Doppel- und Multikämpfen könnt ihr euch jetzt sogar gegen die besten internationalen Spieler messen. Einfach online mit der Wi-Fi Connection verbinden und schon werden die Pokémon-Daten von Trainern aus aller Welt auf euren DS geschickt!

**GLÜCKSBEERCHIS**

Ähnlich wie Omas ihren Enkeln gerne mit Süßigkeiten eine Freude bereiten, versorgen Pokémon-Trainer ihre Weggefährten mit Pokériegeln. Der Verzehr dieser Speise sorgt dafür, dass fünf Attribute (u. a. Coolness und Schönheit) eurer Monster erhöht werden – für *Pokémon*-Kenner nichts Neues. Musstet ihr den Beerenmixer aber

Fortsetzung auf Seite 35




## Der Pokémon-Welthandel ist eröffnet!

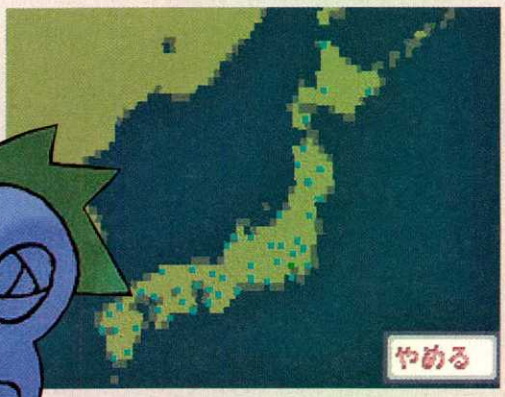
nintendo Wi-Fi connection

Irgendwo auf der Welt gibt es einen Trainer, der ein bestimmtes Pokémon besitzt, das euch gerade noch im Pokédex fehlt? Dann könnt ihr die Tauschbedingungen vorher in der „Globalen Tauschstation" festlegen. Ihr könnt sogar wählen, welches Geschlecht und Level euer Wunschobjekt haben soll. Und so funktioniert's:

So sieht die Globale Tauchstation von außen aus. Nichts wie rein in die gute Stube! BILD: NINTENDO

Klinkt euch im Terminal ein und entscheidet, welches Pokémon ihr gerne möchtet. BILD: NINTENDO

Simpler geht's nicht: Wählt aus der Pokémon-Box, welches Wesen ihr abzugeben habt! BILD: NINTENDO




Nach der Transaktion seht ihr sogar, aus welcher Region das fremde Pokémon stammt. BILD: NINTENDO

Psycho-Test:

# Welches neue Start-Pokémon passt zu mir?

Die japanischen Nachfolger von Bisasam, Glumanda und Schiggy heißen *Pochama*, Naetle und Hikozaru! Denn wie in den vorherigen Editionen müsst ihr euch auch bei *Diamond* und *Pearl* zunächst auf ein Start-Pokémon festlegen. Unser knallharter Psychotest macht Schluss mit der Qual der Wahl! Welcher Pokémon-Typ seid ihr? Beantwortet dazu die Fragen gewissenhaft und notiert euch, welche Farbe ihr am häufigsten angekreuzt habt!

**1** **Drei Impressionen aus *Super Mario 64 DS*: Welcher ist dein Lieblingsmoment?**

**2** **Du sonnst dich auf der sattgrünen Kuh-Muh-Farm von *Mario Kart DS* und bist von einer Rinderhorde umzingelt. Was denkst du?**

- „Super, ich bin in bester Gesellschaft!"
- „Wo kann ich das Gatter öffnen? Nichts wie weg hier!"

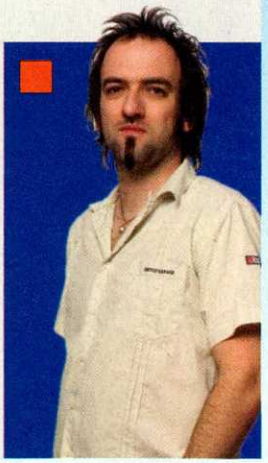
**3** **In *Super Mario Sunshine* gibt es keine Eiswelt. Das ...**

- ... lässt mich trotzdem gaaanz „cool". Ich liebe den Sommer!
- ... weckt Appetit auf ein Flutschfinger-Eis. Ich mag den Winter!

**4** **Super Monkey Ball ...**

- ... ist mir zu affig!
- ... find ich affengeil!

**5** **Welchem Typen würdest du am ehesten einen Gebrauchtwagen abkaufen?**



**Überwiegend ■ – Antworten:**

**Ideales Start-Pokémon:**

## Pochama

**Typ:** Wasser
**Fähigkeit:** Aquaknarre, Flut

Dank seiner samtig-weichen Federn ist das Pochama vor einem Kälteeinbruch geschützt. Bedingt durch seinen Stolz mag Pochama keine Geschenke anderer Trainer annehmen. In Notfällen steigert sich die Effizienz der Wasser-Angriffe. Pochama ist wie für dich geschaffen!

**Überwiegend ■ – Antworten:**

**Ideales Start-Pokémon:**

## Hikozaru

**Typ:** Feuer
**Fähigkeit:** Glut

Man erzählt sich, dass sich Hikozaru bevorzugt im Gebirge aufhält. Wenn Hikozaru schlafen geht, zieht es seinen Flammenschwanz ein. Bei Gefahr verstärkt Hikozaru die Wirkung der Flammenattacken. Hikozaru ist DEIN Start-Pokémon!

**Überwiegend ■ – Antworten:**

**Ideales Start-Pokémon:** Naetle
**Typ:** Gras
**Fähigkeit:** Wachstum, Rasierblatt

Wenn Naetle trinkt, verhärtet sich der Chitinpanzer auf seinem Rücken. Schwebt es in akuter Lebensgefahr, werden Naetles Grasattacken stärker. Nimm Naetle und du bist glücklich!

**Fortsetzung von Seite 33**

bisher mit dem Steuerkreuz ankurbeln, geschieht dies jetzt mit dem Stylus! Doch nur mit dem richtigen Tempo gelingt der schmackhafte Snack für ausgehungerte Pokémon. Ihr könnt sogar andere DS-Besitzer an der Beeren-Mischzeremonie teilhaben lassen. Jeder Spieler muss dabei im richtigen Takt mit dem Touchscreen interagieren. Habt ihr den Dreh raus?

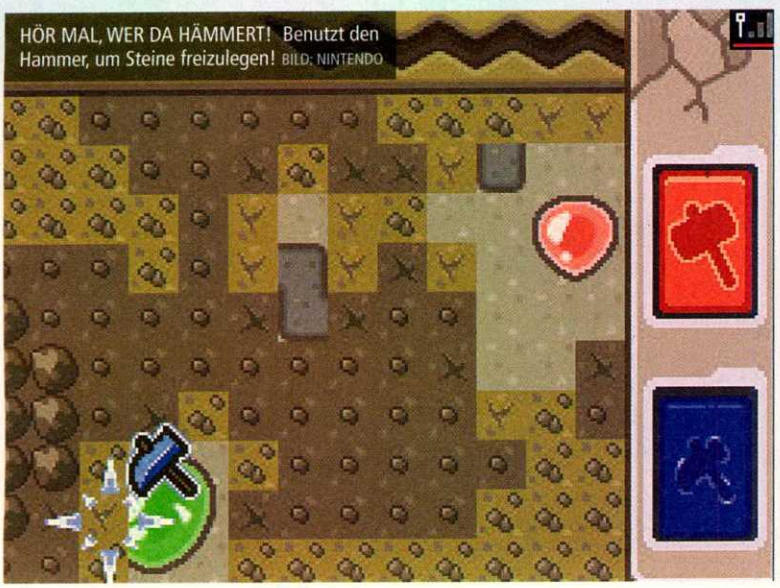
DUELLTURM Vor dem Eintritt könnt ihr den Level eures Gegners wählen. BILD: NINTENDO

### VERSTECKSPIEL

Wie bei jeder neuen *Pokémon*-Edition erwarten wir natürlich auch diesmal eine sehr komplexe Spielregion, die neben einer riesigen Oberwelt auch viele Möglichkeiten fürs Verschanzen im Untergrund bereithält. Die Geheimbasen, die in der *Rubin-* und *Saphir-Edition* eingeführt wurden, sind in *Diamond & Pearl* allerdings noch viel weitläufiger. Nachdem ihr die Schaufel im Spiel gefunden habt, könnt ihr euch an bestimmten Punkten ein Domizil tief unter der Erde errichten. In dieser zunächst kargen Behausung findet jegliches Inventar Platz, das ihr im Verlauf des Abenteuers findet. Erstmals könnt ihr sogar Katz-und-Maus-Spielchen veranstalten: Verbindet ihr euren DS mit dem Handheld eines Freundes, der ebenfalls schon eine Geheimbasis eingerichtet hat, dürft ihr ihn zu einem „Capture the Flag"-Match herausfordern: Ihr streift auf der Karte umher, müsst das gegnerische Versteck finden und dort eine Flagge stehlen, die in der Höhle verborgen ist. Für zusätzliche Spannung sorgen Fallen, die ihr eurem Mitspieler heimtückisch in den Weg stellen könnt. Ihr habt die Behausung eures Kumpels eingenommen? Glückwunsch, dann gehört sie nämlich euch und ihr habt eine weitere Bude zur Verfügung, in der ihr Dinge lagern könnt!

### UND WANN KOMMT'S?

Fans der dritten Pokémon-Generation dürfen sich freuen: Die witzigen Turniere, in denen eure Individuen unter anderem einem Gehorsamkeitstest unterzogen wurden, finden auch den Weg in die neuen Editionen! Der 28. September dürfte in Japan kurzfristig zu einem Nationalfeiertag ernannt werden – dann endlich gibt's Nachschub für darbende Pokémon-Trainer. Hiesige Nachwuchs-Professor-Eichs müssen sich allerdings mit dem Start der neuen Anime-Staffel begnügen, denn für Deutschland gibt es immer noch keinen Termin. Wir tippen darauf, dass deutsche Fans neben Ostereiern gleich Ausschau nach Pokébällen halten dürfen – ein Release im Frühjahr 2007 ist derzeit realistisch. ■



HÖR MAL, WER DA HÄMMERT! Benutzt den Hammer, um Steine freizulegen! BILD: NINTENDO

## VORSCHAU

### POKÉMON DIAMOND & ...

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Spieler: | 1-16 |
| Termin: | Frühjahr 2007 |
| Web: | www.nintendo.de |

**EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH**

Neuer Duellturm, weitläufigere Geheimbasen, coole Online-Modi und drei herzallerliebste Start-Pokémon: Der Hype geht wieder los!

MEINS! Habt ihr euch eine Höhle gesichert, geht's ans Schmücken! BILD: NINTENDO

# Mit dem DS-Kochbuch zum Chefkoch?!

## Man nehme 1 Profikoch und 2 Prisen Brutzel-Amateure. Gelingt der Festschmaus?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Für unsere Leser durchbrechen wir sogar den Weißwurstäquator: Christoph und Marius haben ein ganzes Wochenende geopfert und über 1.000 Kilometer Fahrt auf sich genommen, um von Fürth nach Grevenbroich zu flitzen. Statt Topjournalist Horst „Weißte Bescheid" Schlämmer trafen sie dort den Profikoch Benjamin Bleck, selbst langjähriger N-ZONE-Leser und Tournant im Mönchengladbacher Restaurant „Kaiser Friedrich". Im Mittelpunkt des Interesses: Was taugt Nintendos interaktives DS-Kochbuch *Talk! Cooking Navi DS* alias „Cooking Game" (europäischer Arbeitstitel) wirklich? Der Leseschmaus ist angerichtet – guten Appetit! ■

### 1. Schritt 19:30

Kreditkarte leer, Wagen voll – unser Experiment kann beginnen! Ein Blick auf die Uhr: Der Supermarkt macht gleich dicht. Haben wir an alle Zutaten gedacht? Falls nicht, ist wie immer Praktikant Marius schuld. Benjamin wird's schon richten!

### 2. Schritt 19:57

Unser Zutaten-Altar ist aufgebaut! Der Nintendo DS passt die jeweiligen Mengen sogar der Anzahl an hungrigen Mäulern an. Gut, denn rechnen können wir um diese Uhrzeit eh nicht mehr! Klappt's bis Mitternacht mit einem delikaten Leckerli?

### 3. Schritt 20:05

Was haben Christoph und das Blaublut aus *Super Princess Peach* gemeinsam? Beide können auf Kommando heulen. Wie gut, dass der DS vorführt, wie man Zwiebeln richtig schneidet! Das gezeigte Video ging zu schnell? Dann lässt Christoph es sich einfach „Noch mal" vorführen!

### 4. Schritt 20:13

Äääh, nein, so nicht! Aber schön, dass Marius hier mit einem Weißkohl vorführt, welchen Schaden der Konsum schlechter Spiele am Gehirn anrichten kann. Das Gemüse bitte enthäuten, blanchieren und ab damit auf den Herd!

## 5. Schritt 20:17

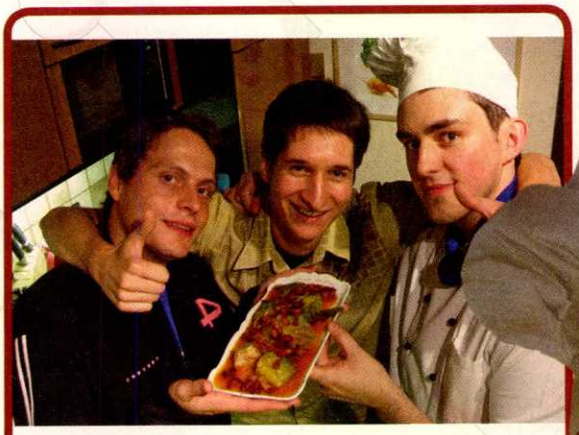
Ganz schön eklig, so eine Hackfleischmassage! Aber dank Mikro-Unterstützung hat man die Hände ja stets frei. Gut, dass sich Christoph die Aussprache-Kommandos eingeprägt hat.

## 6. Schritt 20:24

Koch-Rekruten, Abmarsch zum Rouladen-Vergleich! Über Christophs Leistung in der Disziplin „Hackfleischfüllung sauber einrollen" hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens.

## 7. Schritt 20:54

Als Verlierer wird Christoph dazu verdonnert, während der 30-minütigen Garzeit den Highscore im „Chef"-Minispiel zu toppen. Er ist so ins Spiel versunken, dass er gar nicht mitbekommt, wie sich Benjamin und Marius alleine über das Hauptgericht hermachen wollen.



## Es ist angerichtet!

„So seh'n Sieger aus!" Nach 58 Minuten haben Marius und Christoph im Alleingang ein leckeres Gericht kreiert. Ach, geben wir's doch einfach zu: Benni hat die Hauptspeise fast alleine zubereitet. Was er vom *Cooking Game* hält, sagt er euch aber besser selbst!

## Der Profi fällt sein Urteil:

Hey, Jungs, mit dieser simpel-genialen Koch-Software schafft ihr das beim nächsten Mal auch alleine! Die Aufmachung ist dank Spracheingabe und Vorlese-Funktion sehr einfach und die Optionsvielfalt fantastisch. Lebensmittelallergiker können bestimmte Zutaten sogar ausschließen. Nur bei der Interpretation der japanischen Schriftzeichen haperte es noch etwas. Aber das Logo des Titels wurde ja auf der Games Convention gezeigt – hoffentlich erscheint das intuitive Kochbuch zum Mitbrutzeln bald auch bei uns!

Mehr dazu auf der nächsten DVD

# Surfen für drinnen und draußen

## Spielend ins Web? Wir haben neue Details zum Opera-Browser für DS und Wii!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Mal eben bei GMX den E-Mail-Eingang prüfen, anschließend bei Google nach Konzerttickets forsten und auf „Spiegel Online" das Zeitgeschehen verfolgen – mit dem Browser von Opera wandelt der DS auf den Spuren WLAN-fähiger PDAs und wird zunehmend Nadelstreifen-kompatibel. Wir haben an drei öffentlichen Hotspots und am heimischen WLAN-Router die neue Art des Surfens erprobt. Hält der Handheld-Browser, was die PC-Vorlage verspricht?

### WIRKLICH ÜBERALL ONLINE?

Am Nürnberger Hauptbahnhof, einem offiziellen Hotspot-Standort, staunen wir nicht schlecht, als wir schon nach 20 Sekunden „drin" sind. Selbst technikunkundigen Surfern wird somit ermöglicht, sich ohne Konfiguration und Passwort ins Netz einzuklinken. Ähnlich problemlos gelingt das Log-in in der Fürther City, wo wir uns (völlig legal) in die WLAN-Leitung des örtlichen T-Punkts einwählen. Zwar wird uns im Würzburger Bahnhofsgebäude der Zugang in die Wi-Fi Connection verweigert – eine Stichprobe mit *Mario Kart DS* ergibt jedoch, dass Nintendos Online-Dienst am Bahnsteig der Mainfranken-Metropole offenbar generell nicht funktioniert. Nach einem erneuten Verbindungsversuch landen wir direkt auf der T-Com-Startseite, wo wir zur kostenpflichtigen Anmeldung aufgefordert werden. Der Verdacht liegt nahe, dass die Telekom den Gratis-Zugang für DS-Besitzer in Würzburg gekappt hat.

### WIE SURFT ES SICH?

Ob draußen oder drinnen – die Webseiten-Navigation via Stylus funktioniert sehr intuitiv. Insbesondere die Bildschirmtastatur erlaubt ein rasches Tippen und dank Lupenfunktion können selbst winzige Schriftarten leicht abgelesen werden. Allerdings dauert es relativ lange, bis die jeweiligen Webseiten geladen sind (siehe Extrakasten), zudem muss der Surfer einige Einschnitte in Kauf nehmen: Beispielsweise schleichen sich bei der Buchstabenerkennung häufig Fehler ein und der Browser verweigert den Zugriff auf Flash- und Java-Inhalte. In unserem Praxistest konnten wir weder auf die Chat-Anwendung „ICQ2go" zugreifen noch Bücher bei Amazon.de bestellen oder Aktienkurse bei CortalConsors abrufen. Auch „Tabbed Browsing", das gleichzeitige Besuchen mehrerer Webseiten, ist nicht möglich. Doch auch wenn naturgemäß nicht der Bedienkomfort eines Laptops erreicht wird, ist der DS-Opera-Browser fürs Surf-Vergnügen zwischendurch eine gute Wahl! In Deutschland wird das aus DS- und Game-Boy-Cartridge bestehende Browser-Programm übrigens am 6. Oktober in zwei verschiedenen Fassungen erscheinen – nämlich wie in Japan als Nintendo-DS- und DS-Lite-Version!

## Der Ladezeiten-Praxistest

**E-Mail-Eingang, Nachrichten, Suchmaschine – wie fix ist man drin?**

www.gmx.de

**Ladezeit:** 28 Sekunden

Nach dem Ladevorgang erscheinen die Log-in-Fenster für die Eingabe von E-Mail-Adresse und Passwort. Nach kurzem Warten befinden wir uns im Posteingang – wie von zu Hause gewohnt! Durch mäßige Schrifterkennung ist die Benutzung der Bildschirmtastatur dem Schreib-Modus klar vorzuziehen. Größter Ressourcenfresser ist die GMX-Startseite.

www.spiegel.de

**Ladezeit:** 42 Sekunden

Auch wenn die Startseite von „Spiegel Online" erst nach einer dreiviertel Minute vollständig geladen ist: Ein Großteil der Schlagzeilen und Texte erscheint schon vorher – ganz Ungeduldige können die Bilder einfach ausschalten! Für die Navigation empfehlen wir übrigens die komfortable Zoom-Ansicht, die ihr mit nur einem Klick aktiviert.

www.google.de

**Ladezeit:** 4 Sekunden

Die Suchmaske der größten Internet-Suchmaschine flimmert uns bereits nach 4 Sekunden über den Screen. Leider wollte sich der Browser unserer japanischen Testversion partout nicht auf die deutsche Google-Seite lotsen lassen, sodass wir uns mit fernöstlichen Schriftzeichen konfrontiert sahen. Die Eingabe der Suchbegriffe funktioniert genauso wie bei GMX.

Scott Hedrick, Opera

**SURFEN IM WOHNZIMMER**

Etwas länger dauert es, bis ihr mit Wii im Internet surfen könnt. Wir haben uns mit Scott Hedrick von Opera unterhalten und ihm einige interessante Fakten zum Wii-Browser entlockt. Aber lest selbst, was der Browser-Experte zu sagen hat!

**Der DS-Opera-Browser unterstützt weder Java noch Flash und spielt keine Videos und Sounds ab. Wie verhält es sich mit der Wii-Fassung?**

*Opera für Wii wird dieselben Webstandards unterstützen, die auch in Opera 9 für PCs und Macs enthalten sind. Eine Beta-Desktop-Version dieses Browsers kann seit kurzem unter www.opera.com/download/index.dml?ver=9.0b heruntergeladen werden. Sie unterstützt auch Javascript. Ob Opera für Wii auch Plug-ins wie Java unterstützt, wurde noch nicht angekündigt. Wir halten euch auf dem Laufenden!*

**Das Internet bietet mehr als „nur" Surfen. Wäre es nicht cool, dem Wii-Browser einen E-Mail-Client oder Messenger beizupacken?**

*Benutzer können ihre Web-Mail-Accounts zwar auch mit dem Opera-Wii-Browser abrufen. Die Antwort, ob sich Nintendo dafür entscheidet, einen E-Mail-Client oder Instant-Messenger beizupacken, ist uns Nintendo aber noch schuldig. Dies ist jedenfalls nicht Bestandteil des Browser-Packages für Wii.*

**Für den Benutzer wäre es ein großes Hindernis, wenn man vor jedem Browser-Start eine DVD einlegen müsste. Dürfen wir erwarten, dass der Browser bereits fest installiert ist?**

*Der Opera-Browser ist auf Flash-ROM gespeichert und benötigt keine separate Speicherkarte, wie sie beispielsweise beim Nintendo DS benötigt wird. Der Browser kann in wenigen Sekunden gestartet werden, ist sofort startbereit und bietet ein großartiges Surf-Erlebnis. Der Spieler wird viel Spaß haben!*

**Bei jedem Browser gibt es bestimmte Sicherheitslücken. Davon könnte auch der Wii-Browser betroffen sein. Kannst du dir vorstellen, dass per „Wii Connect 24" regelmäßig Updates ermöglicht werden?**

*Ja. Als eine Konsole, die ständig mit dem Internet verbunden ist, kann Wii zum Beispiel mit Spielinhalten oder Browser-Updates versorgt werden – einfach und jederzeit!*

**Im Oktober erscheint der DS-Opera-Browser in Europa. Der Wii-Launch steht wenige Wochen danach bevor. Wäre es nicht großartig, den Wii-Browser auf dem TV-Bildschirm mittels DS-Touchscreen zu navigieren?**

*Nintendo hat noch keine Pläne diesbezüglich angekündigt, aber es wäre auf jeden Fall eine tolle Idee! So würde eine Art Interaktion zwischen den beiden Systemen hergestellt werden.*

**Wird es möglich sein, Seiten als Lesezeichen zu speichern?**

*Ja!*

**Die Auflösung eines TV-Screens ist in der Regel zu gering, um Webseiten in voller Größe darzustellen. Wie garantiert Opera ein zufriedenstellendes Surf-Erlebnis?**

*Opera wird eine einzigartige Render-Technik in den Wii-Browser integrieren, um die geringere TV-Auflösung und die größere Distanz zwischen Spieler und Bildschirm auszugleichen. Die Benutzeroberfläche von Opera für Wii wird auf jeden Fall angepasst werden, um besser in die Wohnzimmer-Umgebung zu passen. Zum Beispiel wird die Schriftart größer sein und das Interface vereinfacht, um Webseiten bequem aus der Distanz mit der Wii Remote zu betrachten.*

**Die PC-Version von Opera unterstützt so genannte Mausgesten. Denkst du, dass man diese auch mit der Wii Remote umsetzen könnte?**

*Wir zielen auf ein Surf-Erlebnis ab, das der intuitiven Verwendung der Wii Remote zum Durchbruch verhilft. Opera für Desktop-PCs verfügt über die integrierten Mausgesten. Ob diese auf irgendeine Art und Weise mit der Wii Remote umgesetzt werden, muss Nintendo noch verraten.*

**Nintendo sicherte sich die Rechte für Begriffe wie WiiClub oder WiiDiary. Das klingt, als ob man Wii-exklusiven Online-Inhalt plane?!**

(lacht) *Sorry, aber diese Frage muss euch Nintendo beantworten.* ■

SURFEN ZUM ANFASSEN Scott Hedrick von Opera USA hat uns mit etlichen neuen Fakten zum Wii-Internet-Browser versorgt.

BILD: N-ZONE

**N-ZONE-CHECK IN ZWEI TEILEN**
Wir machen die Probe aufs Exempel und fühlen namhaften Spieleherstellern auf den Zahn.

# Der große Service-Test

## Teil 1: Internetauftritt und Spielanleitungen

AUTOR: THOMAS SCHREINER, MARIUS WALLAT, SEBASTIAN STANGE

Tests auf Herz und Nieren sind unser täglich Brot. Doch dabei treffen Lob und Kritik immer nur die Produkte der Hersteller. Anlass genug für uns, mal einen Schritt weiter zu gehen und die Letztgenannten selbst unter die Lupe zu nehmen. Schließlich kommt es beim Spielekauf auch auf das Drumherum an. In unserem großen Service-Test prüfen wir, wie gut sich die Spielehersteller um ihre Kunden kümmern. Dieser Dienst am Konsumenten beginnt beim Webauftritt und reicht über die Spielanleitung bis hin zu Mail-Support und Hotlines. Für unseren Check haben wir uns 16 prominente Kandidaten vorgenommen und sparen nicht mit Lob, wenn es unserer Meinung nach angebracht ist. Aber wir erheben auch mahnend den Zeigefinger, wo es uns notwendig erscheint. In diesem ersten Teil unserer Service-Reportage unterziehen wir nun zunächst die Hersteller-Webseiten und Anleitungen einem Härtetest.

### ERSTER KONTAKT IM WWW

Zum Auftakt untersuchen wir die Internetauftritte, denn darüber findet in der Regel der erste Kontakt zwischen Käufer und Hersteller statt. Dabei ist uns eine Vielzahl an Kriterien wichtig, schließlich

PRIMUS Electronic Arts bietet online eine Fülle an Inhalten, eine innovative Community und hilfreichen Support. BILD: N-ZONE

SCHLUSSLICHT Sega hat zwar eine bildhübsche Seite mit toller Navigation, dafür fehlt es aber an Inhalten, Aktualität und Online-Support. BILD: N-ZONE

## Internetauftritt

| Gewichtung | Deutsch 5% | Navigation 15% | Umfang 10% | Aktualität 25% | Spielehilfen 10% | Forum 10% | Support 25% | Gesamt | FAZIT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Electronic Arts* | Ja | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★★★ | ☆☆☆☆☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | 4,1 ★ | Umfangreich, übersichtlich und interaktiv. Schade, dass es keine Spielehilfen gibt. Ansonsten eine tolle Seite! |
| Ubisoft | Ja | ★★★★½ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★☆☆☆ | ★★★★☆ | ★★★★½ | 4,1 ★ | Sehr umfangreiche Seite mit beispielhaftem Supportportal. Ein verdienter zweiter Platz! |
| THQ | Ja | ★★★½☆ | ★★★★☆ | ★★★½☆ | ★★☆☆☆ | ★★★★★ | ★★★★☆ | 3,8 ★ | Highlight ist hier das riesige Forum. Aber auch die Spieleinfos und der Support sind hilfreich. |
| Eidos | Ja | ★★★★½ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★★★½ | ★★★☆☆ | 3,5 ★ | Übersichtliche Seite, die schnell alle Infos preisgibt. Das Forum ist besonders schön. |
| Atari | Ja | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★★☆☆ | ★★★½☆ | 3,4 ★ | Sehr schicke Seite mit vielen Inhalten, die jedoch etwas aktueller sein könnten. |
| Nintendo | Ja | ★★★★☆ | ★★★★½ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★★★☆ | ★★½☆☆ | 3,3 ★ | Schöne und umfangreiche Seite mit tollem Bonus-Programm und großer Community. |
| Midway | Nein | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ | 3,3 ★ | Gelungene kleine Game-Seite ohne große Mängel. Highlight sind die kostenlosen Retrogames. |
| Capcom | Ja | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★½☆☆ | ★★★★☆ | ★★☆☆☆ | 3,2 ★ | Dem guten Layout und Umfang steht ein schwaches Supportangebot gegenüber. |
| Vivendi Games | Ja | ★★★½☆ | ★★★★☆ | ★★½☆☆ | ★★☆☆☆ | ★★★½☆ | ★★★☆☆ | 3,1 ★ | Hübsche Seite, die jedoch in einigen Bereichen noch etwas Feinschliff braucht |
| Buena Vista Games | Nein | ★★★½☆ | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ | ★★★★☆ | ☆☆☆☆☆ | ★★★★☆ | 3,0 ★ | Viel Flash, viel Design, aber nur die üblichen Inhalte und lange Ladezeiten. |
| Konami | Ja | ★★★★½ | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ | ★½☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ★★★☆☆ | 2,9 ★ | Hier wird der Standard-Inhalt geboten, solide und übersichtlich. Nicht mehr, nicht weniger. |
| Take2 | Ja | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ★★★★½ | 2,8 ★ | Eher unspektakuläre Seite, die aber einen soliden Online-Support bietet. |
| Sony | Ja | ★★★½☆ | ★★★★☆ | ★★★½☆ | ★★☆☆☆ | ★★★☆☆ | ★½☆☆☆ | 2,8 ★ | Optisch tolle Webseiten zur Hardware. Infos und Support zu Sony-Games sind aber rar. |
| Activision | Ja | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ★★★☆☆ | 2,2 ★ | Die Seite beschränkt sich auf das Nötigste und präsentiert sich schlicht und funktional. |
| Microsoft** | Ja | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ★★☆☆☆ | 2,0 ★ | Microsofts Game-Seite ist nur ein kleines Bindeglied zwischen den anderen Webangeboten. |
| Sega | Ja | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ☆☆☆☆☆ | ★★☆☆☆ | 1,9 ★ | Sega enttäuscht mit veralteten Inhalten und wenig Umfang. Schade für die an sich schöne Seite. |

* Die Webseite von Electronic Arts ist Sieger nach Punkten. Das Ergebnis ist jedoch gerundet. ** Bei Microsoft haben wir lediglich die Seite der Microsoft Game Studios beurteilt und nicht www.xbox.de

## Die Test-Kategorien

**Deutsch:**
Eine Webseite in deutscher Sprache ist sehr hilfreich und für uns daher ein wichtiges Kriterium.

**Navigation:**
Wir testeten, wie schnell und sicher die Navigation klappt und ob man schnell alle Inhalte findet.

**Umfang:**
Mit dieser Kategorie bewerten wir die inhaltliche Vielfalt des Online-Angebots der Hersteller.

**Aktualität:**
Wie aktuell sind die Informationen auf der Seite und werden auch kommende Spiele beschrieben?

**Spielhilfen:**
Für uns ein wichtiger Aspekt, da viele Spieler bei Problemen zuerst im Internet nach Hilfe suchen.

**Forum:**
Unsere Kriterien waren hierbei Umfang, Design, Gesprächsniveau und Moderation des Forums.

**Support:**
Das Angebot und die Qualität von Kontaktmöglichkeiten und Support über die Webseite.

muss eine Webseite nicht nur informativ sein, sondern sollte diese Informationen auch leicht zugänglich machen. Auch die Aktualität und das Angebot an Foren, Spielehilfen und Kontaktmöglichkeiten sind wichtige Faktoren. Schließlich hat man hier die Möglichkeit, Fragen und Probleme zu klären, bevor ein teurer Anruf nötig ist. Ubisoft bietet da ein umfangreiches und komfortables Support-Portal an, während andere Hersteller lediglich eine Mail-Adresse für den Kontakt besitzen. Gefallen haben uns auch teils gut moderierte Foren, wo sich Spieler austauschen können und sich bei Problemen gegenseitig helfen. Das THQ-Forum oder der ausgefallene Community-Bereich von Electronic Arts' Internetauftritt sind uns da positiv aufgefallen. Weniger schön fanden wir hingegen veraltete Seiten, die nur alle

OBLIVION (Xbox 360), TAKE2
Nicht nur die Spielwelt des neuesten *Elder Scrolls* ist von gigantischer Größe, auch in Sachen Anleitung hat sich der Hersteller nicht lumpen lassen. Wunderschöne Illustrationen und stimmungsvolle Aufmachung bringen einem das Land Cyrodill unglaublich nahe. Die Special-Edition wartet sogar mit einem noch dickeren Handbuch auf. BILD: XBOX-ZONE

DRAGON BALL Z (GB), ATARI Hier ein Beispiel für weniger gelungene Anleitungen. Schwarz auf weiß werden einem unter Zuhilfenahme kleiner, unübersichtlicher Screenshots die Grundzüge der Steuerung vermittelt. Doch Atari ist nicht immer so spartanisch. Gerade für die Heimkonsolen existieren auch richtig schöne Beschreibungen. BILD: N-ZONE

# Spielanleitungen

## Die Test-Kategorien

**Übersichtlichkeit**:
Sind die Anleitungen gut strukturiert? Findet der Spieler schnell, was er wissen möchte? Sind die Anleitungen überladen oder gut überschaubar?

**Umfang**:
Hier ist es wichtig, dass jeder Aspekt des Spiels, alle Modi und Optionen abgedeckt werden. Darüber hinaus sind Art und Umfang der Beschreibungen zur Story und den Charakteren ein Wertungskriterium.

**Verständlichkeit**:
Bei diesem Punkt kommt es darauf an, ob alle Erklärungen in sich schlüssig und nachvollziehbar sind. Des Weiteren sollten Anleitungen anschaulich sein, sei es durch den Text oder die Bebilderung. Außerdem müssen Ausdruck und Qualität des Deutschen überzeugen.

**Qualität**:
In diesem Kriterium haben wir uns mit der Qualität des Papiers, der Rechtschreibung und den Screenshots bzw. grafischen Darstellungen beschäftigt. Wirkt die Anleitung billig oder qualitativ hochwertig?

**Aufmachung**:
Geht teilweise mit der Qualität des Handbuchs einher, gleichzeitig aber darüber hinaus. Wie sieht es mit dem künstlerischen Anspruch aus, dem Artwork und Layout der Anleitung? Verwöhnen opulente Designs das Auge oder geht Grau in Grau über? Kurz: Der ästhetische Aspekt.

**Problemlösung**:
Hier nehmen wir den Kunden-Service unter die Lupe, der schon im Handbuch anfängt, und untersuchen, ob es Hinweise auf Hotlines, Garantie-Informationen oder auch Tipps zum vorliegenden Spiel gibt.

| Gewichtung | Übersichtlichkeit 15% | Umfang 20% | Verständlichkeit 20% | Qualität 15% | Aufmachung 20% |
|---|---|---|---|---|---|
| Nintendo | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Microsoft | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| Sony | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★½ |
| Konami | ★★★★½ | ★★★★★ | ★★★★☆ | ★★★½☆ | ★★★★½ |
| Eidos | ★★★★½ | ★★★★½ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★½ |
| Take2 | ★★★★½ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ |
| Capcom | ★★★★½ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★½☆ |
| Activision | ★★★★½ | ★★★★☆ | ★★★½☆ | ★★★½☆ | ★★★☆☆ |
| Atari | ★★★★½ | ★★★½☆ | ★★★½☆ | ★★★★☆ | ★★★½☆ |
| Buena Vista Games | ★★★★½ | ★★★½☆ | ★★★★☆ | ★★★½☆ | ★★★½☆ |
| Vivendi Games | ★★★★½ | ★★★½☆ | ★★★½☆ | ★★★★☆ | ★★★½☆ |
| Sega | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★★☆ | ★★★☆☆ |
| THQ | ★★★★☆ | ★★★½☆ | ★★★½☆ | ★★★☆☆ | ★★★☆☆ |
| Ubisoft | ★★★★☆ | ★★★☆☆ | ★★★½☆ | ★★★½☆ | ★★½☆☆ |
| Midway | ★★★½☆ | ★★★½☆ | ★★★☆☆ | ★★★½☆ | ★★★☆☆ |
| Electronic Arts | ★★★★☆ | ★★☆☆☆ | ★★★½☆ | ★★★☆☆ | ★★☆☆☆ |

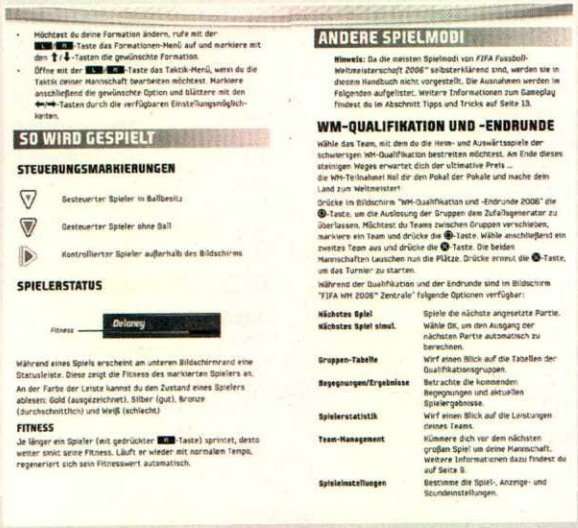
paar Wochen ihre News-Sektion um eine Pressemitteilung erweitern. Gerade auf der Suche nach neuen Infos zu kommenden Spielen sind die Webseiten einiger Hersteller der letzte Ort, wo man suchen sollte. Besonders unrühmlich tut sich da Activision hervor.

### SPIELETIPPS SIND RAR

Sehr wundern mussten wir uns beim Thema „Spielehilfen". Kaum eine Webseite bot da eine Anlaufstelle für den frustrierten Gamer. Manchmal versteckten sich Lösungen auch sehr tief in den Supportportalen und Foren. Einige Hersteller sind zumindest so ehrlich und verweisen mangels eines solchen Bereichs gleich auf einschlägige Webseiten wie gamefaqs.com oder spieletipps.de. Das erspart zumindest viel unnötige Sucherei. Immerhin bieten alle Hersteller-Webseiten Informationen zu deren Spielen und die wichtigsten Kontaktadressen. Wie genau die einzelnen Testkandidaten abschneiden und wer am Ende bei den Webseiten die Nase vorne hat, entnehmt ihr bitte unserer Tabelle.

### HANDBÜCHER IM FOKUS

Nachdem man sich in der einschlägigen Fachpresse oder eben auf den Webseiten der Hersteller einen Überblick über die aktuelle Games-Landschaft verschafft hat und das Spiel seiner Wahl in Händen hält, ist die Anleitung die erste Quelle, um sich konkret über Steuerung, Story und Charaktere des Titels zu informieren. Also haben wir unser Spiele-Archiv durchforstet und jeweils zehn Anleitungen der 16 gelisteten Hersteller einem intensiven Test in verschiedenen Kategorien unterzogen. Darüber hinaus haben wir die vorläufigen Ergebnisse mit weiteren Handbüchern abgeglichen, in Relation zueinander gesetzt und letztlich zu jedem Punkt eine repräsentative Wertung erstellt. Zudem findet ihr in unserer Tabelle ein Gesamt-Fazit, das die auffälligsten Merkmale



- Möchtest du deine Formation ändern, rufe mit der L- oder R-Taste das Formationen-Menü auf und markiere mit den ↑/↓-Tasten die gewünschte Formation.
- Öffne mit der L- oder R-Taste das Taktik-Menü, wenn du die Taktik deiner Mannschaft bearbeiten möchtest. Markiere anschließend die gewünschte Option und blättere mit den ←/→-Tasten durch die verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten.

**SO WIRD GESPIELT**

**STEUERUNGSMARKIERUNGEN**

Gesteuerter Spieler in Ballbesitz

Gesteuerter Spieler ohne Ball

Kontrollierter Spieler außerhalb des Bildschirms

**SPIELERSTATUS**

Delaney

Während eines Spiels erscheint am unteren Bildschirmrand eine Statusleiste. Diese zeigt die Fitness des markierten Spielers an. An der Farbe der Leiste kannst du den Zustand eines Spielers ablesen: Gold (ausgezeichnet), Silber (gut), Bronze (durchschnittlich) und Weiß (schlecht).

**FITNESS**

Je länger ein Spieler (mit gedrückter R-Taste) sprintet, desto weiter sinkt seine Fitness. Läuft er wieder mit normalem Tempo, regeneriert sich sein Fitnesswert automatisch.

**ANDERE SPIELMODI**

**Hinweis:** Da die meisten Spielmodi von *FIFA Fussball-Weltmeisterschaft 2006* selbsterklärend sind, werden sie in diesem Handbuch nicht vorgestellt. Die Ausnahmen werden in Folgenden aufgelistet. Weitere Informationen zum Gameplay findest du im Abschnitt Tipps und Tricks auf Seite 13.

**WM-QUALIFIKATION UND -ENDRUNDE**

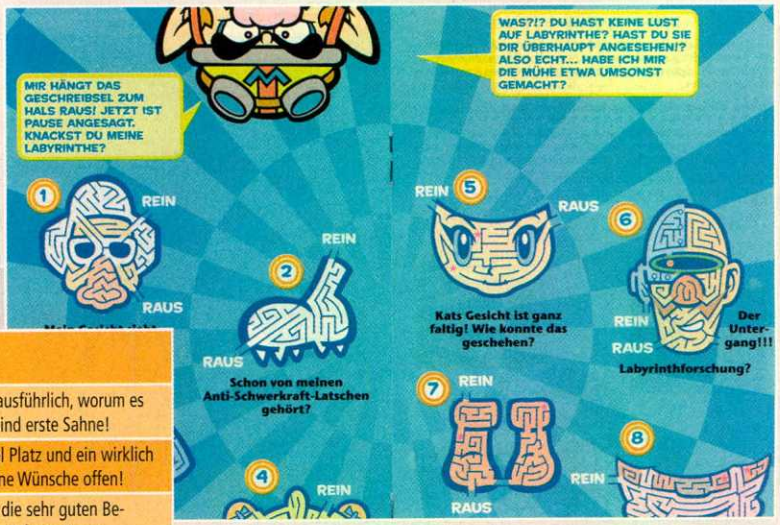
Wähle das Team, mit dem du die Heim- und Auswärtsspiele der schwierigen WM-Qualifikation bestreiten möchtest. An Ende dieses steinigen Weges erwartet dich der ultimative Preis ... die WM-Teilnahme! Hol dir den Pokal der Pokale und mache dein Land zum Weltmeister!

Drücke im Bildschirm "WM-Qualifikation und -Endrunde 2006" die A-Taste, um die Auslosung der Gruppen dem Zufallsgenerator zu überlassen. Möchtest du Teams zwischen Gruppen verschieben, markiere ein Team und drücke die A-Taste. Wähle anschließend ein zweites Team aus und drücke die A-Taste. Die beiden Mannschaften tauschen nun die Plätze. Drücke zuletzt die A-Taste, um das Turnier zu starten.

Während der Qualifikation und der Endrunde sind im Bildschirm "FIFA WM 2006" Zentrale" folgende Optionen verfügbar:

| | |
|---|---|
| **Nächstes Spiel** | Spiele die nächste angesetzte Partie. |
| **Nächstes Spiel simul.** | Wähle OK, um den Ausgang der nächsten Partie automatisch zu berechnen. |
| **Gruppen-Tabelle** | Wirf einen Blick auf die Tabellen der Qualifikationsgruppen. |
| **Begegnungen/Ergebnisse** | Betrachte die kommenden Begegnungen und aktuellen Spielergebnisse. |
| **Spielerstatistik** | Wirf einen Blick auf die Leistungen eines Teams. |
| **Team-Management** | Kümmere dich vor den nächsten großen Spiel um deine Mannschaft. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 9. |
| **Spieleinstellungen** | Bestimme die Spiel-, Anzeige- und Soundeinstellungen. |

FIFA WM 2006 (PSP), EA Durchweg sehr unspektakuläre Anleitungen kommen von Electronic Arts. Daher kann dieser Auszug durchaus als repräsentatives Beispiel gelten. Kleine Schrift und dröges Design machen nicht gerade Lust aufs Spiel. Schade, dass sich dieses Muster durch die komplette Produktpalette zieht – von Game Boy bis Xbox 360. BILD: PLAYZONE




WARIO WARE INC. (GC), NINTENDO Ob GameCube, DS oder Game Boy – Nintendo bedient seine Konsolen nicht nur mit tollen Spielen, sondern auch mit aufwendig und liebevoll gestalteten Anleitungen. Besonderes Highlight ist das Handbuch zu *Electroplankton*, aber auch die Beschreibungen zu *Chibi-Robo!* oder *Wario Ware* (unser Bild) können begeistern. Top! BILD: N-ZONE

| Problemlösung 10% | Gesamt | FAZIT |
|---|---|---|
| ★★½☆☆ | 4,7 ★ | Vorbildlich! Viel Text und nette Schemata zeigen ausführlich, worum es im Spiel geht. Papier und grafische Aufmachung sind erste Sahne! |
| ★★☆☆☆ | 4,6 ★ | Hervorragend. Microsoft spendet seinen Titeln viel Platz und ein wirklich herausragendes Handbuch-Design. Es bleiben keine Wünsche offen! |
| ★½☆☆☆ | 4,4 ★ | Viele Screenshots und Illustrationen unterstützen die sehr guten Beschreibungen. Hübsches, farbiges Layout und viele Informationen. |
| ★★★½☆ | 4,3 ★ | Sehr ausführliche Anleitungen, die jeden Aspekt des Spiels beleuchten. Sehr gut strukturiert und mit tollem Layout und Artwork versehen. |
| ★★☆☆☆ | 4,1 ★ | Ausführliche und nachvollziehbare Schilderung der Inhalte mit schönen Artworks und coolem Layout. Grafiken veranschaulichen den Text. |
| ★★★½☆ | 4,0 ★ | Teils zwar unter dem Durchschnitt, einige (v. a. *Oblivion*) stellen aber echte Glanzpunkte dar. Unterschiede in allen Kategorien – meist sehr gut! |
| ★★★☆☆ | 3,9 ★ | Sehr gute Anleitungen mit ausführlichen Erläuterungen zum Spiel, den Charakteren und der Story sowie exzellentem sprachlichem Ausdruck. |
| ★★★★☆ | 3,7 ★ | Im guten Mittelfeld. Der Spieler erhält viele Tipps zum Spiel und Kunden-Support. Aufmachung und Qualität hinken etwas hinterher. |
| ★★½☆☆ | 3,6 ★ | Deutlicher Unterschied zwischen den Anleitungen der Heimkonsolen (großer Umfang, farbig) und Handhelds (meist schwarz-weiß, sehr spartanisch) |
| ★★☆☆☆ | 3,6 ★ | Inhalte werden anschaulich und in ausreichendem Umfang dargestellt. Alle Anleitungen sind schwarz-weiß und mit mäßigen Screenshots versehen. |
| ★★☆☆☆ | 3,6 ★ | Die farbigen Anleitungen sind in der Regel etwas schöner als die schwarz-weißen, es sind jedoch überall ausreichende Infos drin. |
| ★☆☆☆☆ | 3,5 ★ | Unterschiedlich. Teils relativ umfangreich, teils eher knapp, können die Anleitungen nicht wirklich überzeugen. Kaum Hinweise auf Support. |
| ★★☆☆☆ | 3,3 ★ | Solide. Eher unspektakuläre Anleitungen, die sich auf das Wesentliche besinnen. Mal nüchtern, mal verspielt, mit allen relevanten Infos. |
| ★★☆☆☆ | 3,2 ★ | Alles Wissenswerte wird vermittelt, wenn auch sehr knapp. Durchweg in Schwarz-Weiß, wirken die Anleitungen eher spartanisch. |
| ★½☆☆☆ | 3,1 ★ | Etwas unstrukturiert wirkende Schwarz-Weiß-Anleitungen, die alles Notwendige bieten. Eher minimalistische Aufmachung. |
| ★½☆☆☆ | 2,7 ★ | Schmale Anleitungen, die nur das Nötigste zum Spiel vermitteln. Darüber hinaus nur schwarz-weiß mit kleinen Screenshots. Verbesserungswürdig! |

eines jeden Herstellers auf den Punkt bringt. Um einen umfassenden Überblick zu bieten, wurden Anleitungen aller aktuellen Konsolen von D wie „DS" bis X wie „Xbox 360" untersucht – mit aussagekräftigen Ergebnissen.

## SIEG DER GROSSEN

Zunächst muss festgehalten werden, dass Handbücher heutzutage in der Regel sehr übersichtlich und in gutem Deutsch abgefasst sind. Selten schleichen sich noch offensichtliche Übersetzungsfehler ein oder vergeht einem die Lust am Lesen durch überladene, undurchdachte Strukturen. Weniger löblich ist allerdings der direkte Kundendienst. Nur ein paar Hersteller gehen über die Nennung der Support-Hotlines oder der Garantiebedingungen hinaus. Positive Ausnahme ist Activision – mit vielen Tipps zum jeweiligen Spiel.

Überhaupt sind die Hersteller sehr konsequent in der Gestaltung der Anleitungen, sodass sich bestimmte Elemente, Vor- und Nachteile, durch die komplette Produktpalette ziehen. Nur zwei Publisher weisen hier teils deutliche Unterschiede auf. Atari zum Beispiel hat sehr schöne Beschreibungen zu bieten – allerdings nur für die Heimkonsolen. Handhelds werden eher stiefmütterlich behandelt und müssen mit spartanischen Anleitungen auskommen. Take 2 kann nicht mit jeder Anleitung vollends überzeugen, gewisse Titel sorgen aber für einige entscheidende Pluspunkte. Ein Glanzlicht setzt hier sicherlich das Rollenspiel-Epos *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Hier wird alles aufgefahren, was sich der Spieler von einer Anleitung wünschen kann – und das in tollem Design. Auf unser Siegertreppchen haben es allerdings nur die Konsolen-Hersteller selbst geschafft. Sowohl Nintendo als auch Microsoft und Sony machen tolle Anleitungen, die kaum Wünsche offen lassen. Was Layout, Artwork und Anschaulichkeit – sei es durch Text oder Illustrationen – angeht, haben diese drei einfach die Nase vorn. Hier könnte sich vor allem Electronic Arts eine dicke Scheibe abschneiden, denn deren Anleitungen bilden das Schlusslicht.

Im zweiten Teil unseres großen Service-Tests widmen wir uns in der nächsten Ausgabe eingehend dem Kundenservice und nehmen E-Mail-Support sowie Hotlines genauer unter die Lupe. ■

**Teil 2 in der nächsten Ausgabe:** E-Mail- & Telefon-Support

# Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

## SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo

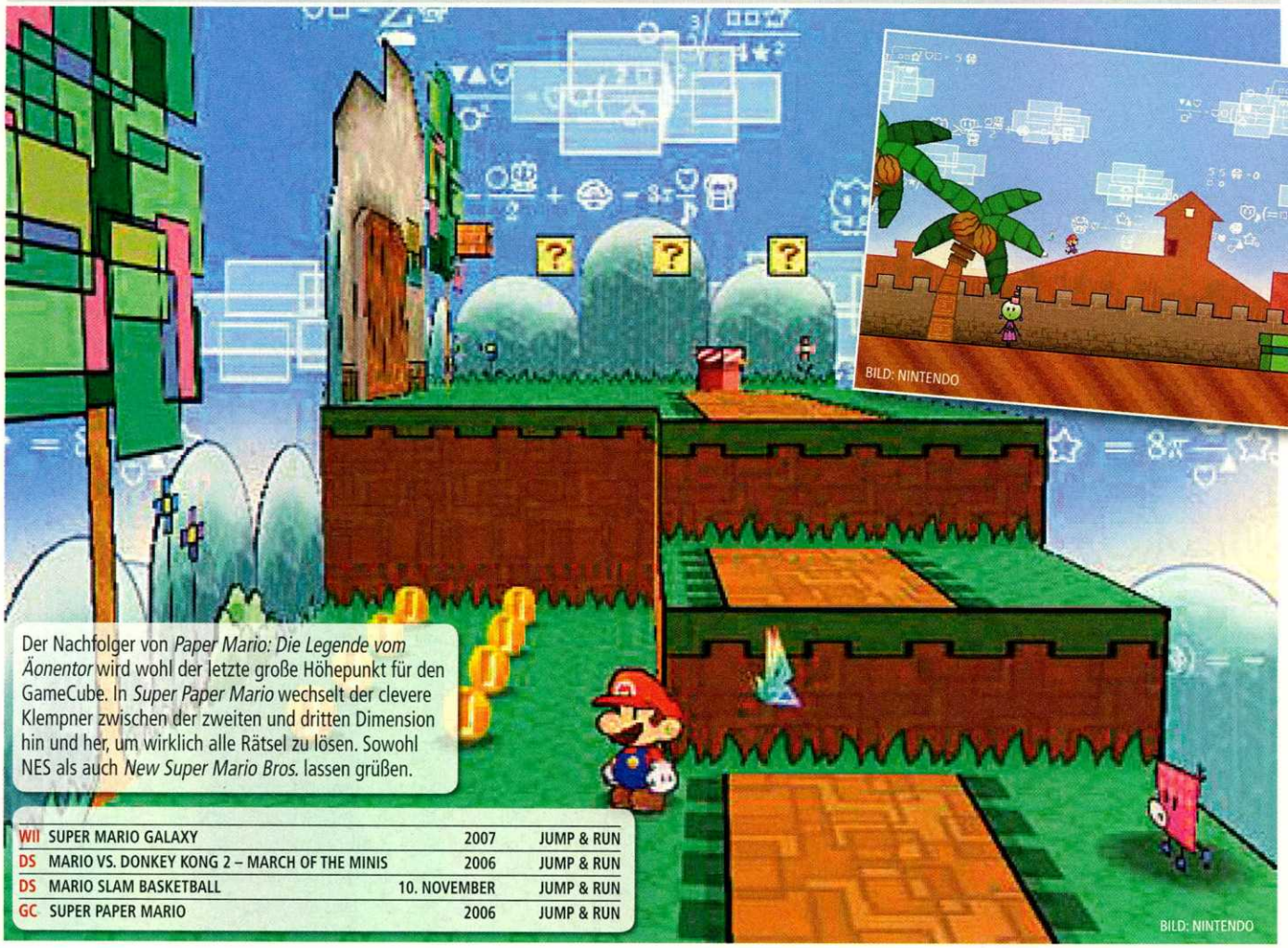


BILD: NINTENDO

Der Nachfolger von *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* wird wohl der letzte große Höhepunkt für den GameCube. In *Super Paper Mario* wechselt der clevere Klempner zwischen der zweiten und dritten Dimension hin und her, um wirklich alle Rätsel zu lösen. Sowohl NES als auch *New Super Mario Bros.* lassen grüßen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| WII | SUPER MARIO GALAXY | 2007 | JUMP & RUN |
| DS | MARIO VS. DONKEY KONG 2 – MARCH OF THE MINIS | 2006 | JUMP & RUN |
| DS | MARIO SLAM BASKETBALL | 10. NOVEMBER | JUMP & RUN |
| GC | SUPER PAPER MARIO | 2006 | JUMP & RUN |

BILD: NINTENDO

## THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Die Wii-Version von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* wird definitiv nicht auch mit dem GameCube-, sondern ausschließlich mit dem Wii-Controller gespielt werden können. Wer den Titel trotzdem mit dem Cube-Controller zocken möchte, wird folglich zur GC-Fassung greifen müssen.

| | | |
|---|---|---|
| WII | THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS | 4. QUARTAL ACTION-ADVENTURE |
| DS | THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS | 4. QUARTAL ACTION-ADVENTURE |
| GC | THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS | 4. QUARTAL ACTION-ADVENTURE |

## METROID PRIME 3: CORRUPTION

Hersteller: Nintendo

Mit diesem Launch-Titel für Wii bringt Nintendo nicht nur frischen Wind ins Ego-Shooter-Genre, sondern wird mit Sicherheit auch einen Volltreffer landen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| WII | METROID PRIME 3: CORRUPTION | 4. QUARTAL | EGO-SHOOTER |

BILD: N-ZONE

## SUPER SMASH BROS. BRAWL |

Hersteller: Nintendo

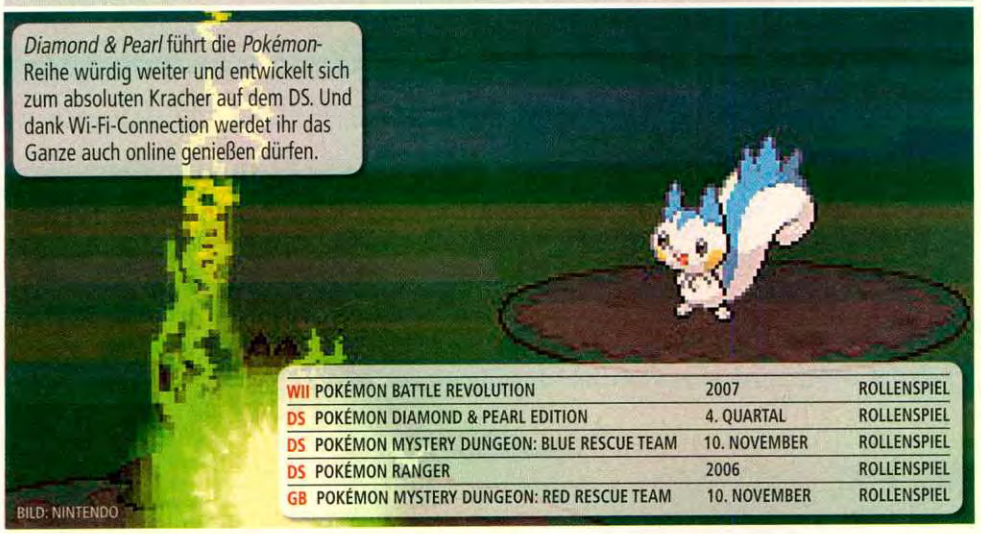
Umfragen zufolge soll Sonic der Charakter sein, den sich Spieler am liebsten in *Super Smash Bros. Brawl* wünschen. Ob diesem Votum der Zockergemeinde am Ende auch Rechnung getragen wird, ist leider noch nicht bekannt. Ebensowenig gibt es Neuigkeiten über den Online-Modus mittels Wi-Fi-Connection zu berichten. Wir warten also weiter ab und halten euch natürlich auf dem Laufenden.

| | | |
|---|---|---|
| WII SUPER SMASH BROS. BRAWL | 2007 | BEAT 'EM UP |

BILD: NINTENDO

## POKÉMON |

Hersteller: Nintendo



*Diamond & Pearl* führt die *Pokémon*-Reihe würdig weiter und entwickelt sich zum absoluten Kracher auf dem DS. Und dank Wi-Fi-Connection werdet ihr das Ganze auch online genießen dürfen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| WII | POKÉMON BATTLE REVOLUTION | 2007 | ROLLENSPIEL |
| DS | POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION | 4. QUARTAL | ROLLENSPIEL |
| DS | POKÉMON MYSTERY DUNGEON: BLUE RESCUE TEAM | 10. NOVEMBER | ROLLENSPIEL |
| DS | POKÉMON RANGER | 2006 | ROLLENSPIEL |
| GB | POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED RESCUE TEAM | 10. NOVEMBER | ROLLENSPIEL |

BILD: NINTENDO

## FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Während ihr das hier lest, freuen sich die Spieler in Japan bereits über *Final Fantasy III* auf dem DS – genauer gesagt schon seit dem 24. August. Hierzulande werdet ihr leider noch einige Zeit warten müssen. Wir rechnen aber damit, dass eure Geduld nur noch bis Frühjahr 2007 auf die Probe gestellt wird.

| | | | |
|---|---|---|---|
| WII | FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – CRYSTAL BEARERS | UNBEKANNT | ROLLENSPIEL |
| DS | FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES – RING OF FATES | 2006 | ROLLENSPIEL |
| DS | FINAL FANTASY III | 2007 | ROLLENSPIEL |
| GB | FINAL FANTASY V | UNBEKANNT | ROLLENSPIEL |
| GB | FINAL FANTASY VI | UNBEKANNT | ROLLENSPIEL |

BILD: SQUARE ENIX

## Was sonst noch kommt:

### BATEN KAITOS ORIGINS

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: Unbekannt
Genre: Rollenspiel

Die Fans in Deutschland warten noch immer sehnsüchtig auf das wohl letzte große Rollenspiel, das für den guten alten GameCube erscheinen wird.

### WARIO WARE: SMOOTH MOVES

BILD: N-ZONE

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Quartal
Genre: Geschicklichkeit

In über 200 Geschicklichkeits-Minispielen wird von euch voller Körpereinsatz sowie ein virtuoser Umgang mit der Wii-Remote gefordert.

### YOSHI'S ISLAND 2

BILD: NINTENDO

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Dezember
Genre: Jump & Run

*Yoshi's Island 2* orientiert sich am Grafik -Stil von *Yoshi's Touch & Go* und bleibt gleichzeitig dem kultigen Spielkonzept von *Yoshi's Island* für das Super NES treu.

### RED STEEL

BILD: UBISOFT

Hersteller: Ubisoft
Termin: 4. Quartal
Genre: Ego-Shooter

Ein Projekt wie *Red Steel* zeigt ganz deutlich, dass Nintendos Wii auch von Drittentwickler-Seite vom Start weg nach Kräften unterstützt wird.

# TERMINE

## Wii

### Launch-Titel

| | |
|---|---|
| Blazing Angels: Squadrons of WWII | 4. Quartal |
| Call of Duty 3 | 4. Quartal |
| Cars | 4. Quartal |
| Excite Truck | 4. Quartal |
| Far Cry | 4. Quartal |
| GT Pro Series | 4. Quartal |
| Jagdfieber | 4. Quartal |
| Happy Feet | 4. Quartal |
| Lucas der Ameisenschreck | 4. Quartal |
| Madden NFL 07 | 14. Dezember |
| Marvel: Ultimate Alliance | 4. Quartal |
| Metal Slug Anthology | 4. Quartal |
| Metroid Prime 3: Corruption | 4. Quartal |
| Monster 4x4 World Circuit | 4. Quartal |
| Need for Speed Carbon | 9. November |
| Rayman Raving Rabbids | 4. Quartal |
| Red Steel | 4. Quartal |
| Super Monkey Ball: Banana Blitz | 4. Quartal |
| The Legend of Zelda: Twilight Princess | 4. Quartal |
| Tony Hawk's Downhill Jam | 4. Quartal |
| Wario Ware: Smooth Moves | 4. Quartal |
| Wii Sports | 4. Quartal |

### 2006/2007

| | |
|---|---|
| Avatar: The Legend of Aang | März 2007 |
| Battalion Wars 2 | Unbekannt |
| Blitz: The League | Unbekannt |
| Disaster: Day of Crisis | Unbekannt |
| Dragon Quest Swords | Unbekannt |
| Elebits | 2007 |
| Mario Strike Charged | Unbekannt |
| Final Fantasy: Crystal Bearers | Unbekannt |
| One Piece Unlimited Adventure | Unbekannt |
| Project H.A.M.M.E.R. | Unbekannt |
| Resident Evil | Unbekannt |
| Sadness | Unbekannt |
| Sonic und die geheimen Ringe | Frühjahr 2007 |
| SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe | Unbekannt |
| Super Mario Galaxy | 2007 |
| Super Smash Bros. Brawl | 2007 |
| Trauma Center: Second Opinion | Unbekannt |

## GameCube

### Zuletzt erschienen

| | | |
|---|---|---|
| Cars | SP 75% | MP 71% |
| Monster House | | Test folgt |

### September

| | |
|---|---|
| Der tierisch verrückte Bauernhof | 22. September |
| FIFA 07 | 28. September |
| LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie | 14. September |

### Oktober

| | |
|---|---|
| Die Sims 2: Haustiere | 19. Oktober |
| SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe! | Oktober |
| The Legend of Spyro: A New Beginning | Oktober |
| Tom Clancy's S.C.: Double Agent | Oktober |

### November

| | |
|---|---|
| Jagdfieber | 02. November |
| Need for Speed Carbon | 02. November |

### 2006/2007

| | |
|---|---|
| Avatar: The Legend of Aang | März 2007 |
| Baten Kaitos Origins | Unbekannt |
| Harvest Moon: Magical Melody | 4. Quartal 2006 |
| The Legend of Spyro: A New Beginning | Unbekannt |
| The Legend of Zelda: Twilight Princess | 4. Quartal 2006 |
| Tomb Raider Legend | 2006/2007 |

## DS

### Zuletzt erschienen

| | | |
|---|---|---|
| Cars | | Test folgt |
| Miss Spider | SP 63% | MP – |
| Monster House | SP 43% | MP – |

### September

| | |
|---|---|
| 42 Spieleklassiker | 29. September |
| Age of Empires: The Age of Kings | Ende September |
| FIFA 07 | 28. September |
| Garfield 2 | September |
| LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie | 14. September |

### Oktober

| | |
|---|---|
| Actionloop | 27. Oktober |
| Age of Empires: The Age of Kings | Anfang Oktober |
| Cartoon Network Racing | Oktober |
| Chrash Boom Bang! | Oktober |
| Die Sims 2: Haustiere | 19. Oktober |
| Emily Erdbeer | Oktober |
| Englisch Training: Have Fun Improving Your Skills | 13. Oktober |
| Nintendo DS Browser | 06. Oktober |
| SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe! | Oktober |
| Sudoku Master | 27. Oktober |
| Superman Returns | 26. Oktober |
| The Legend of Spyro: A New Beginning | Oktober |

### November

| | |
|---|---|
| Castlevania: Portrait of Ruin | November |
| Catz | November |
| Dogz | November |
| Eragon | November |
| Hamsterz Life | November |
| Hotel Dusk: Room 215 | 24. November |
| Jagdfieber | 02. November |
| Mario Slam Basketball | 10. November |
| Need for Speed Carbon | 02. November |
| Neue Abenteuer auf dem Reiterhof | November |
| Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team | 10. November |
| Xiaolin Showdown | November |

### Dezember

| | |
|---|---|
| Yoshi's Island 2 | 01. Dezember |

### 2006/2007

| | |
|---|---|
| Avatar: The Legend of Aang | März 2007 |
| Alex Rider: Stormbreaker | 4. Quartal 2006 |
| Barbie: 12 Dancing Princesses | 2006/2007 |
| Black & White Creatures | 2006 |
| Children of Mana | 2006 |
| Death Jr. and the Science Fair of Doom | Herbst 2006 |
| Dragon Quest Monsters | 2006 |
| Dynasty Warriors | 2006 |
| Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates | 2006 |
| Final Fantasy III | 2006 |
| Flipper Critters | 2006 |
| Garfield's A Tail of Two Kitties | 2006 |
| Garfield – The Bound ... | 1. Quartal 2007 |
| Go Pets | 2007 |
| Guilty Gear: Dust Strikers | 2006 |
| Happy Feet | 4. Quartal 2006 |
| Harvest Moon DS | 4. Quartal 2006 |
| Jump Superstars | 2006 |
| Kirby Squeak Squad | 2006/2007 |
| Lunar Knights | Winter 2006 |
| Marvel Trading Card Game | 2007 |
| Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis | 2006/2007 |
| Metroid Prime Pinball | 2006 |
| My Frogger Toy Trials | Herbst 2006 |
| Moonlight Fables | 2006 |
| Phoenix Wright: Ace Attorny | 2006 |
| Pro Evolution Soccer 6 | Herbst 2006 |
| Pokémon Diamond & Pearl | 2006 |
| Pokémon Ranger | 2006 |
| Rayman Raving Rabbids | 2006/2007 |
| Schweinchen Wilbur und seine Freunde | Winter 2006 |
| Spider-Man: Battle for New York | Herbst 2006 |
| Star Fox DS | 2006/2007 |
| Steel Horizon | Herbst 2006 |
| The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | 2006/2007 |
| Tenchu: Dark Secret | 2006/2007 |
| Tomb Raider Legend | 2006/2007 |
| Tony Hawk's Downhill Jam | Herbst 2006 |
| Ultimate Brain Games | 2006 |
| Ultimate Card Games | 2006 |
| Ultimate Pocket Games | 2006 |
| Vandal Hearts | 2006 |
| Winx Club: The Quest for the Codex | Herbst 2006 |

## Game Boy

### Zuletzt erschienen

| | | |
|---|---|---|
| Babar: To The Rescue | SP 42% | MP – |
| Cars | | Test folgt |
| Monster House | SP 77% | MP – |

### September

| | |
|---|---|
| Der tierisch verrückte Bauernhof | 22. September |
| Dogz | September |
| FIFA 07 | 28. September |
| LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie | 14. September |
| Lucas der Ameisenschreck | September |

### Oktober

| | |
|---|---|
| Bratz: Forever Diamonds | Oktober |
| Die Sims 2: Haustiere | 26. Oktober |
| The Legend of Spyro: A New Beginning | Oktober |
| SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe! | Oktober |
| Unfabulous | Mitte Oktober |

### November

| | |
|---|---|
| Eragon | November |
| Jagdfieber | 02. November |
| Need for Speed Carbon | 02. November |
| Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team | 10. November |

### Dezember

| | |
|---|---|
| Superman Returns | 01. Dezember |

### 2006/2007

| | |
|---|---|
| Advance Guardian Heroes | 2006 |
| Alex Rider: Stormbreaker | 4. Quartal 2006 |
| Ant Bully | 2006 |
| Avatar: The Legend of Aang | März 2007 |
| Barbie: Diary Mysteries | 2006/2007 |
| Danny Phantom: Urban Jungle | 2006/2007 |
| Eragon | 2006/2007 |
| Happy Feet | 4. Quartal 2006 |
| Marvel: Ultimate Alliance | Herbst 2006 |
| Metal Slug | 2006 |
| Rayman Raving Rabbids | 2006/2007 |
| Riviera: The Promised Land | 2006 |
| Schweinchen Wilbur und seine Freunde | Winter 2006 |
| Scrabble Scramble | 2006 |
| Spider-Man: Battle for New York | Herbst 2006 |
| The Legend of Spyro: A New Beginning | 2006/2007 |
| Tomb Raider Legend | 2006/2007 |
| Tony Hawk's Downhill Jam | Herbst 2006 |
| Wario Ware Twisted! | 2006/2007 |
| Winx Club: The Quest for the Codex | Herbst 2006 |

## US

### GameCube

| | |
|---|---|
| One Piece: Pirates' Carnival | 05. September |
| LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | 12. September |
| Bratz: Forever Diamondz | 18. September |
| Open Season | 19. September |
| Baten Kaitos Origins | 25. September |
| Naruto: Clash of the Ninja 2 | 26. September |
| Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent | 26. September |

### DS

| | |
|---|---|
| Contact | 12. September |
| LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | 12. September |
| Mario Hooops 3-on-3 | 12. September |
| MegaMan ZX | 12. September |
| Strawberry Shortcake: Strawberryland Games | 12. September |
| Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team | 18. September |
| Dragon Quest Heroes: Rocket Slime | 19. September |
| Open Season | 19. September |
| Alex Rider: Stormbreaker | 25. September |
| Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis | 25. September |
| Spectrobes | 26. September |
| Garfield's A Tail of Two Kitties | September |
| Mage Knight: Destiny's Soldier | September |
| Reel Fishing: Life & Nature | September |

### Game Boy

| | |
|---|---|
| LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | 12. September |
| Teen Titans 2 | 12. September |
| Bratz: Forever Diamondz | 18. September |
| Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team | 18. September |
| Open Season | 19. September |
| Strawberry Shortcake Sweet Dreams | 19. September |
| Alex Rider: Stormbreaker | 25. September |
| Unfabulous | 25. September |
| Battle B-Daman 2 | 26. September |
| Metal Slug | 26. September |
| Capcom Classics Mini Mix | September |

## Japan

### GameCube

| | |
|---|---|
| Naruto: Clash of Ninja 2 | September |
| Baten Kaitos Origins | September |

### DS

| | |
|---|---|
| Akiyama Jin Kyouju Kanshuu: Zennou JinJin | 01. September |
| Choushoujuu Mecha MG | 02. September |
| Mogitate Tingle no Bara Iro Happy Land | 02. September |
| Equal Cards DS | 07. September |
| Idatenshou DS: Moero! Flame Kaiser | 07. September |
| Unou no Tatsujin: Hirameki Kosodate My Angel | 07. September |
| Cooking Mama | 12. September |
| MechAssault: Phantom War | 12. September |
| MegaMan ZX | 12. September |
| Brain Age: Brain Stress Meter | 14. September |
| Daredemo Kantan: Chou Chikun no Tsumego | 14. September |
| Kawaii Koinu DS | 14. September |
| Wi-Fi Taiou Yakuman DS | 14. September |
| Gintama DS: Banji Okudai Soudou | 21. September |
| Winning Eleven DS | 21. September |
| Yuu Yuu Hakushou DS | 21. September |
| Jan Sangoku Musou | 28. September |
| Nemurenai Yoru to Puzzle no Hi ni wa ... | 28. September |
| Pocket Monsters Diamond | 28. September |
| Pocket Monsters Pearl | 28. September |
| Remindelight | 28. September |
| Shikakui Atama Maruku Suru DS: Joushiki Nanmon no Shou | 28. September |
| Shikakui Atama Maruku Suru DS: Kanji no Shou | 28. September |
| Shikakui Atama Maruku Suru DS: Keisan no Shou | 28. September |
| Zaidanhoujin Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kounin: KanKen D | 28. September |
| Contact | September |
| Dragon Quest Heroes: Rocket Slime | September |
| Harvest Moon DS | September |
| Mario Hoops 3-on-3 | September |
| Mario vs. Donkey Kong 2. March of the Minis | September |
| Mech Assault: Shadow War | September |
| Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team | September |
| Star Fox Command | September |

### Game Boy

| | |
|---|---|
| Capcom Classics Mini Mix | September |

Alle Angaben ohne Gewähr

## Nintendo DS

### VERKAUFS-CHARTS

Gehirn-Jogging erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist ... | 3 |
| 2. | 3 | Animal Crossing: Wild World | 4 |
| 3. | 2 | Nintendogs Dalmatiner & Friends | 2 |
| 4. | NEU | Big Brain Academy | 1 |
| 5. | 4 | New Super Mario Bros. | 2 |
| 6. | NEU | Pirates of the Caribbean 2 | 1 |
| 7. | 6 | Meine Tierpension | 4 |
| 8. | WE | Kim Possible: Kimmunicator | 2 |
| 9. | WE | Nintendogs Dachshund & Friends | 9 |
| 10. | 10 | Super Princess Peach | 3 |

### LESER-CHARTS

Auf Anhieb erklimmt *New Super Mario Bros.* Platz 2, während am unteren Ende *Big Brain Academy* die Gehirntrainings-Fraktion verstärkt.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Mario Kart DS | 8 |
| 2. | NEU | New Super Mario Bros. | 1 |
| 3. | 2 | Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging | 2 |
| 4. | 4 | Metroid Prime: Hunters | 3 |
| 5. | 3 | Super Mario 64 DS | 12 |
| 6. | 5 | Animal Crossing: Wild World | 5 |
| 7. | 6 | Mario & Luigi: Partners in Time | 6 |
| 8. | 7 | Nintendogs – Labrador & Friends | 8 |
| 9. | 8 | Castlevania: Dawn of Sorrow | 6 |
| 10. | NEU | Big Brain Academy | 1 |

### MOST WANTED

Nach monatelangem Ringen hat es *Final Fantasy III* endlich geschafft – Platz 1. Gleich dahinter kann sich mit *Yoshi's Island 2* ein Neueinsteiger behaupten.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 2 | Final Fantasy III | 9 |
| 2. | NEU | Yoshi's Island 2 | 1 |
| 3. | 5 | Harvest Moon DS | 8 |
| 4. | 4 | Pokémon Diamond & Pearl | 8 |
| 5. | 6 | Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates | 4 |
| 6. | 3 | Children of Mana | 7 |
| 7. | NEU | Nintendo Browser DS | 1 |
| 8. | NEU | Black & White Creatures | 1 |
| 9. | 7 | Castlevania: Portrait of Ruin | 3 |
| 10. | WE | Age of Empires: The Age of Kings | 4 |

## GameCube

### VERKAUFS-CHARTS

Was für ein Durchstarter: Ab auf Platz 1 mit *Ab durch die Hecke!*

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Ab durch die Hecke | 1 |
| 2. | 5 | Super Smash. Bros. Melee (Pl. Choice) | 42 |
| 3. | 2 | Mario Party 7 | 7 |
| 4. | 4 | Mario Smash Football | 9 |
| 5. | WE | Dragon Ball Z: Budokai 2 (Pl. Choice) | 2 |

### LESER-CHARTS

Völlig souverän kann *The Legend of Zelda: The Wind Waker* einen weiteren Monat den ersten Rang behaupten und *Resident Evil 4* in Schach halten.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 | The Legend of Zelda: The Wind Waker | 40 |
| 2. | 2 | Resident Evil 4 | 12 |
| 3. | NEU | The Legend of Zelda: Ocarina of Time | 1 |
| 4. | 3 | Super Smash Bros. Melee | 38 |
| 5. | WE | Metroid Prime 2 | 24 |

### MOST WANTED

Ganz frech schiebt sich *FIFA 07* zwischen die seit Monaten bewährten Titel und verdrängt somit *Baten Kaitos* aus den Top 5.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 | The Legend of Zelda: Twilight Princess | 20 |
| 2. | 2 | Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent | 5 |
| 3. | NEU | FIFA 07 | 1 |
| 4. | 3 | Harvest Moon: Magical Melody | 5 |
| 5. | 4 | LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie | 4 |

## Game Boy

### VERKAUFS-CHARTS

Wie beim großen Bruder: *Ab durch die Hecke* setzt sich ganz an die Spitze!

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | NEU | Ab durch die Hecke | 1 |
| 2. | NEU | Pirates of the Caribbean 2 | 1 |
| 3. | 1 | FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006 | 4 |
| 4. | NEU | Meine Tierarztpraxis | 1 |
| 5. | 3 | Pokémon Smaragd | 10 |

### LESER-CHARTS

*Golden Sun* verteidigt nach wie vor seinen Spitzenplatz – Teil 2 fällt in diesem Monat dagegen in der Gunst der Leser deutlich zurück.

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Golden Sun | 4 |
| 2. | 4 | Pokémon Rubin & Saphir | 4 |
| 3. | WE | The Legend of Zelda: The Minish Cap | 2 |
| 4. | 2 | Golden Sun: Die vergessene Epoche | 3 |
| 5. | WE | Zelda II: The Adventure of Link (NES Classics) | 2 |

### MOST WANTED

Die Macht auf dem Game Boy lässt stark nach. *LEGO Star Wars II* und *Metal Slug* müssen ihre Plätze an der Sonne räumen.

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | WE | Wario Ware Twisted! | 2 |
| 2. | NEU | Tomb Raider Legend | 1 |
| 3. | NEU | Pokémon Mystery Dungeon: Red Rescue Team | 1 |
| 4. | 1 | LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie | 4 |
| 5. | 2 | Metal Slug | 4 |

## Wii

### MOST WANTED

Keiner wird so heiß herbeigesehnt wie der gute alte Link.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | Monat |
|---|---|---|---|
| 1. | 1 | The Legend of Zelda: Twilight Princess | 3 |
| 2. | 4 | Red Steel | 2 |
| 3. | 2 | Super Smash Bros. Brawl | 3 |
| 4. | 3 | Super Mario Galaxy | 2 |
| 5. | 7 | Call of Duty 3 | 2 |
| 6. | NEU | Need for Speed Carbon | 1 |
| 7. | NEU | Far Cry | 1 |
| 8. | 5 | Metroid Prime 3: Corruption | 2 |
| 9. | 6 | Resident Evil | 3 |
| 10. | 8 | Final Fantasy: Crystal Chronicles – Crystal ... | 3 |

### JAPAN-CHARTS

In Fernost ist und bleibt Nintendos DS weiter auf dem Vormarsch – und mit ihm auch *New Super Mario Bros.*

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | System | Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | New Super Mario Bros. | DS | 4 |
| 2. | NEU | Tamagotchi Mini Shop 2 | DS | 1 |
| 3. | NEU | Mario Basket 3on3 | DS | 1 |
| 4. | 2 | More DS Brain Training | DS | 5 |
| 5. | NEU | Talk! DS Cooking Navi | DS | 1 |

### US-CHARTS

In den USA können sowohl *New Super Mario Bros.* als auch *Brain Age* ihre Plätze unangefochten verteidigen.

BILD: N-ZONE

| Platz | Vormonat | Titel | System | Monat |
|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | New Super Mario Bros. | DS | 2 |
| 2. | 2 | Brain Age | DS | 3 |
| 3. | NEU | Big Brain Academy | DS | 1 |
| 4. | NEU | Cars | DS | 1 |
| 5. | WE | Mario Kart DS | DS | 8 |

## MITMACHEN

**SMS schreiben und gewinnen!**

**Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Anleitung zum Mitmachen auf S. 96**

# Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

## ACTION

**REFERENZ:** STAR WARS ROGUE SQUADRON III

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Bad Boys 2 | 12/04 | | | 47% |
| Batman Vengeance | 05/02 | 81% | | |
| Beyblade: Super Tournament Battle | 01/04 | | 59% | 38% |
| Black & Bruised | 07/03 | | 69% | 67% |
| Catwoman | 10/04 | | | 69% |
| Conflict: Desert Storm | 07/03 | | 78% | 74% |
| Conflict: Desert Storm II | 12/03 | | 85% | 85% |
| Defender | 05/03 | | 70% | 70% |
| Der Herr der Ringe 2 | 03/03 | 83% | | |
| Der Herr der Ringe 3 | 12/03 | | 86% | 83% |
| Die Monster AG: Monster Ball | 05/03 | | 45% | 40% |
| Die Unglaublichen | 01/05 | | | 68% |
| Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel... | 01/06 | | 72% | 70% |
| Disney's Tarzan Freeride | 05/02 | 73% | | |
| Drei Engel für Charlie: Volle Power | 09/03 | | | 39% |
| Enter the Matrix | 06/03 | | | 75% |
| FireBlade | 03/03 | 72% | | |
| Freedom Fighters | 11/03 | | 79% | 86% |
| Gauntlet: Dark Legacy | 11/02 | | 78% | 61% |
| Gotcha Force | 03/04 | | 60% | 60% |
| GUN | 01/06 | | | 87% |
| Hunter: The Reckoning | 07/03 | | 74% | 70% |
| Ikaruga | 05/03 | | 87% | 86% |
| James Bond 007: Alles oder nichts | 03/04 | | 83% | 85% |
| James Bond 007: Liebesgrüße aus ... | 12/05 | | 78% | 86% |
| King Arthur | 01/05 | | 76% | 74% |
| MegaMan Network Transmission | 08/03 | | | 68% |
| Men in Black 2: Alien Escape | 03/03 | 59% | | |
| Metal Arms: Glitch in the System | 12/03 | | 81% | 76% |
| Minority Report | 05/03 | | | 54% |
| Monopoly Party | 02/03 | 61% | | |
| Monster Jam: Maximum Destruction | 01/03 | 55% | | |
| Mystic Heroes | 12/02 | 63% | | |
| P.N.03 | 09/03 | | | 79% |
| Peter Jackson's King Kong | 01/06 | | | 87% |
| Reign of Fire | 01/03 | 62% | | |
| Robotech Battlecry | 12/02 | 73% | | |
| Smuggler's Run Warzones | 10/02 | | 85% | 82% |
| Spartan: Total Warrior | 11/05 | | | 81% |
| Spawn: Armageddon | 04/04 | | | 67% |
| Spider-Man: The Movie | 07/02 | 83% | | |
| SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ... | 04/06 | | 70% | 64% |
| Star Fox Assault | 05/05 | | 70% | 77% |
| Star Wars Rogue Squadron II | 05/02 | 90% | | |
| Star Wars Rogue Squadron III | 12/03 | | 90% | 91% |
| Star Wars: Bounty Hunter | 02/03 | 84% | | |
| Star Wars: The Clone Wars | 12/02 | 79% | | |
| Taz Wanted | 10/02 | 68% | | |
| Terminator 3 | 11/04 | | 73% | 81% |
| The Hulk | 07/03 | | | 73% |
| The Incredible Hulk: U.D. | 11/05 | | | 83% |
| Top Gun: Combat Zones | 12/02 | 76% | | |
| True Crime: New York City | 01/06 | | | 70% |
| True Crime: Streets of L.A. | 12/03 | | | 86% |
| Ultimate Spider-Man | 12/05 | | | 80% |
| Universal Studios: Theme Park Adv. | 05/02 | 71% | | |
| Viewtiful Joe 2 | 03/05 | | | 90% |
| WWE Crush Hour | 05/03 | | 60% | 61% |
| X-MEN: The Official Game | 07/06 | | | 75% |

## ACTION-ADVENTURE

**REFERENZ:** RESIDENT EVIL 4

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Asterix & Obelix XXL | 09/04 | | | 69% |
| Batman Begins | 08/05 | | | 76% |
| Batman: Dark Tomorrow | 04/03 | | | 69% |
| Beyond Good & Evil | 04/04 | | | 89% |
| Bionicle: The Game | 11/03 | | | 68% |
| Blood Omen 2 | 02/03 | 85% | | |
| Böse Nachbarn | 03/05 | | | 66% |
| Bratz Rock Angelz | 02/06 | | | 76% |
| Buffy: Chaos Bleeds | 11/03 | | 69% | 79% |
| Casper | 12/02 | 66% | | |
| Chibi Robo! | 06/06 | | | 78% |
| Conan | 06/04 | | 65% | 73% |
| Die Chroniken von Narnia: Der König ... | 05/06 | | 78% | 72% |
| Disney's Winnie Puuh | 05/05 | | 64% | 67% |
| Dragon's Lair 3D | 05/04 | | | 65% |
| Eternal Darkness: S.R. | 11/02 | 90% | | |
| Fantastic 4 | 09/05 | | 67% | 65% |
| Findet Nemo | 12/03 | | | 69% |
| Große Haie – Kleine Fische | 13/04 | | | 70% |
| Harry Potter u. d. Feuerkelch | 01/06 | | 82% | 77% |
| Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban | 08/04 | | 45% | 74% |
| Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens | 01/03 | 74% | | |
| Harry Potter u. d. Stein der Weisen | 02/04 | | | 70% |
| Hello Kitty: Roller Rescue | 03/06 | | | 64% |
| Hitman 2: Silent Assassin | 08/03 | | | 85% |
| Ice Age 2: Jetzt taut's | 06/06 | | | 73% |
| Jimmy Neutron | 04/03 | | | 59% |
| Killer 7 | 08/05 | | | 87% |
| Knights of the Temple | 05/04 | | | 85% |
| Largo Winch | 12/02 | 69% | | |
| Luigi's Mansion | 05/02 | 86% | | |
| Metal Gear Solid: The Twin Snakes | 05/04 | | | 90% |
| Mission: Impossible: Operation Surma | 06/04 | | | 80% |
| Pitfall: Die verlorene Expedition | 05/04 | | | 82% |
| Pokémon Channel | 05/04 | | | 78% |
| PoP: The Two Thrones | 01/06 | | | 90% |
| PoP: Warrior Within | 01/05 | | | 92% |
| Prince of Persia: The Sands of Time | 04/04 | | | 91% |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | 03/03 | 89% | | |
| Resident Evil | 09/02 | 88% | | |
| Resident Evil 4 | 04/05 | | | 95% |
| Resident Evil Zero | 03/03 | 89% | | |
| Rogue Ops | 03/04 | | | 77% |
| Samurai Jack: The Shadow of Aku | 09/04 | | | 48% |
| Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken | 12/02 | 65% | | |
| Second Sight | 11/04 | | | 80% |
| Shamu's Deep Sea Adventure | 06/06 | | | 63% |
| Sphinx und die verfluchte Mumie | 03/04 | | | 86% |
| Spider-Man 2 | 09/04 | | | 85% |
| SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom | 04/04 | | | 70% |
| SpongeBob: Revenge of the flying ... | 04/03 | | | 69% |
| Spyro: Enter the Dragonfly | 12/02 | 68% | | |
| Star Fox Adventures | 12/02 | 91% | | |
| Super Monkey Ball Adventure | 08/06 | | 73% | 65% |
| Superman: Shadow of Apokolips | 05/03 | | | 45% |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 05/04 | | 63% | 58% |
| Teenage Mutant Ninja Turtles 2 | 05/05 | | 65% | 58% |
| The Scorpion King | 01/03 | 53% | | |
| Tom Clancy's Splinter Cell | 06/03 | | | 90% |
| Tom Clancy's Splinter Cell 2 | 09/04 | | | 90% |

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Tom Clancy's Splinter Cell 3 | 05/05 | | 82% | 91% |
| Wario World | 07/03 | | | 87% |
| Worms 3D | 11/03 | | 76% | 78% |
| X-Men 2: Wolverine's Revenge | 06/03 | | | 67% |
| Zelda: Four Swords Adventures | 02/05 | | 88% | 79% |
| Zelda: The Wind Waker | 05/03 | | | 95% |

## BEAT 'EM UP/WRESTLING

**REFERENZ:** SOUL CALIBUR II

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Batman: Rise of Sin Tzu | 02/04 | | 69% | 63% |
| Bloody Roar: Primal Fury | 05/02 | 82% | | |
| Capcom vs. SNK 2 EO | 09/02 | 64% | | |
| Def Jam Vendetta | 07/03 | | 83% | 80% |
| Def Jam: Fight for NY | 12/04 | | 83% | 87% |
| Digimon Rumble Arena 2 | 13/04 | | 77% | 72% |
| Dragon Ball Z: Budokai | 11/03 | | 70% | 70% |
| Dragon Ball Z: Budokai 2 | 06/05 | | 75% | 72% |
| Godzilla: Destroy all Monsters | 12/02 | 71% | | |
| Legends of Wrestling | 07/02 | 56% | | |
| Legends of Wrestling 2 | 04/03 | | 62% | 70% |
| Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects | 11/05 | | 60% | 60% |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | 03/03 | 82% | | |
| Shrek SuperSlam | 01/06 | | 66% | 64% |
| Soul Calibur II | 10/03 | | 90% | 90% |
| Super Smash Bros. Melee | 06/02 | | 90% | 85% |
| UFC Throwdown | 11/02 | 67% | | |
| Viewtiful Joe | 11/03 | | | 90% |
| Viewtiful Joe: Red Hot Rumble | 03/06 | | 59% | 62% |
| WWE Wrestlemania XIII | 11/02 | 73% | | |
| WWE Wrestlemania XIX | 10/03 | | 83% | 80% |
| WWE: Day of Reckoning | 11/04 | | 87% | 86% |
| WWE: Day of Reckoning 2 | 10/05 | | 87% | 88% |
| X-Men: Next Dimension | 01/03 | 71% | | |

## EGO-SHOOTER

**REFERENZ:** METROID PRIME 2: ECHOES

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Call of Duty 2: Big Red One | 01/06 | | 80% | 86% |
| Call of Duty: Finest Hour | 02/05 | | | 78% |
| Der Anschlag | 01/03 | 47% | | |
| Die Hard Vendetta | 12/02 | 86% | | |
| Geist | 11/05 | | 79% | 78% |
| GoldenEye: Rogue Agent | 01/05 | | 85% | 85% |
| James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer | 07/02 | 83% | | |
| James Bond 007: Alles oder nichts | 03/04 | | 83% | 85% |
| James Bond 007: Nightfire | 01/03 | 85% | | |

**Legende:** GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Judge Dredd: Dredd vs. Death | 02/04 | | 63% | 57% |
| Medal of Honor: European Assault | 07/05 | | 74% | 84% |
| Medal of Honor: Frontline | 01/03 | 87% | | |
| Medal of Honor: Rising Sun | 01/04 | | 78% | 79% |
| Metroid Prime | 04/03 | | | 94% |
| Metroid Prime 2: Echoes | 13/04 | | 86% | 94% |
| Red Faction 2 | 07/03 | | 84% | 83% |
| Serious Sam: The Next Encounter | 06/04 | | 72% | 72% |
| Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy | 01/03 | 83% | | |
| TimeSplitters 2 | 12/02 | 88% | | |
| TimeSplitters Future Perfect | 03/05 | | 90% | 87% |
| Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown | 10/05 | | 61% | 63% |
| Tom Clancy's Ghost Recon | 04/03 | | 80% | 78% |
| Tom Clancy's Ghost Recon 2 | 05/05 | | | 80% |
| Tom Clancy's Rainbow Six 3 | 08/04 | | 76% | 80% |
| Turok Evolution | 11/02 | 79% | | |
| XIII | 12/03 | | 85% | 88% |

## GESCHICKLICHKEIT

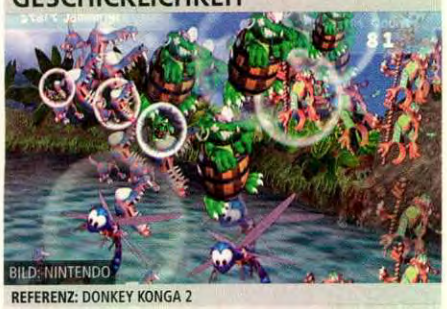


BILD: NINTENDO

**REFERENZ:** DONKEY KONGA 2

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Ab durch die Hecke | 08/06 | | 75% | 73% |
| Bomberman Generation | 12/02 | | 89% | 74% |
| Dancing Stage Mario Mix | 11/05 | | 85% | 84% |
| Disney Party | 11/03 | | 53% | 53% |
| Disney's Magical Mirror | 10/02 | 70% | | |
| Donkey Konga | 11/04 | | 89% | 73% |
| Donkey Konga 2 | 06/05 | | 89% | 72% |
| Eggo Mania | 09/02 | 80% | | |
| Mario Party 4 | 12/02 | | 86% | 74% |
| Mario Party 5 | 01/04 | | 87% | 75% |
| Mario Party 6 | 03/05 | | 87% | 75% |
| Mario Party 7 | 02/06 | | 84% | 73% |
| MC GROOVZ danceCRAZE | 09/05 | | 40% | 34% |
| Namco Museum: 50th Anniversary | 03/06 | | 64% | 64% |
| Odama | 04/06 | | | 70% |
| Puyo Pop Fever | 04/04 | | 81% | 78% |
| SpongeBob Schwammkopf: Film ab! | 02/06 | | 80% | 71% |
| Super Bust-A-Move All Stars | 11/03 | | 76% | 70% |
| Super Monkey Ball | 05/02 | 81% | | |
| Super Monkey Ball 2 | 04/03 | | 89% | 84% |
| Tetris Worlds | 11/02 | 60% | | |
| Wario Ware, Inc. – Mega Party Games | 10/04 | | 78% | 70% |
| Worms Blast | 11/02 | 64% | | |
| Zoo Cube | 08/02 | 66% | | |

## JUMP & RUN

BILD: N-ZONE

**REFERENZ:** SUPER MARIO SUNSHINE

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Animaniacs | 07/05 | | | 65% |
| Billy Hatcher and the giant Egg | 12/03 | | 74% | 78% |
| Carmen Sandiego | 06/04 | | | 70% |
| Castleween | 06/03 | | | 49% |
| Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex | 10/02 | 83% | | |
| Der Hobbit | 01/04 | | | 76% |

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Disney's Himmel & Huhn | 03/06 | | 72% | 74% |
| Donald Duck: Phantomias | 01/03 | 68% | | |
| Donald Duck: Quack Attack | 05/02 | 70% | | |
| Donkey Kong Jungle Beat | 03/05 | | | 86% |
| Dr. Muto | 04/03 | | | 75% |
| Kao the Kangaroo Round 2 | 01/05 | | | 78% |
| LEGO Star Wars: Das Videospiel | 12/05 | | 82% | 80% |
| Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse | 04/05 | | | 74% |
| Looney Tunes: Back in Action | 01/05 | | | 70% |
| Madagascar | 08/05 | | 70% | 77% |
| Pac-Man World 2 | 05/03 | | | 72% |
| Robots | 05/05 | | | 71% |
| Scooby-Doo! Fluch der Folianten | 06/04 | | | 67% |
| Shadow the Hedgehog | 01/06 | | 61% | 67% |
| Shrek 2 | 08/04 | | 82% | 80% |
| Sonic Adventure 2: Battle | 05/02 | 81% | | |
| Sonic Adventure DX | 08/03 | | 47% | 59% |
| Sonic Gems Collection | 12/05 | | 77% | 81% |
| Sonic Heroes | 03/04 | | 80% | 83% |
| Sonic Mega Collection | 05/03 | | 82% | 83% |
| SpongeBob Schwammkopf: Der Film | 02/05 | | | 79% |
| Spyro: A Hero's Tail | 13/04 | | | 80% |
| Super Mario Sunshine | 10/02 | 91% | | |
| Tak und der Stab der Träume | 04/05 | | 72% | 83% |
| Tak und die Macht des Juju | 04/04 | | 81% | 78% |
| Tak: Die große Juju-Jagd | 03/06 | | 83% | 81% |
| Ty the Tasmanian Tiger | 01/03 | 61% | | |
| Ty the Tasmanian Tiger 2 | 13/03 | | | 74% |
| Vexx | 04/03 | | | 74% |
| Wallace & Gromit in Project Zoo | 02/04 | | | 72% |
| Zapper | 04/03 | | | 76% |

## RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

**REFERENZ:** MARIO KART: DOUBLE DASH!!

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| 18 Wheeler American Pro Trucker | 06/02 | 72% | | |
| ATV: Quad Power Racing 2 | 03/03 | | 84% | 80% |
| Big Mutha Truckers | 11/03 | | | 79% |
| Burnout | 05/02 | 85% | | |
| Burnout 2 | 06/03 | | 89% | 88% |
| Cel Damage | 05/02 | 65% | | |
| Crash Nitro Kart | 01/04 | | 81% | 76% |
| Crash Tag Team Racing | 12/05 | | 77% | 81% |
| Crazy Taxi | 05/02 | 85% | | |
| Dakar 2 | 04/03 | | 65% | 69% |
| Driven | 05/02 | 69% | | |
| Drome Racers | 11/03 | | 71% | 77% |
| Extreme-G 3 | 05/02 | 81% | | |
| F1 2002 | 09/02 | 77% | | |
| F1 Career Challenge | 08/03 | | 72% | 77% |
| Freekstyle | 11/02 | 85% | | |
| F-Zero GX | 12/03 | | 89% | 91% |
| Hot Wheels: Velocity X | 01/03 | 58% | | |
| Jeremy McGrath Supercross World | 07/02 | 40% | | |
| Mario Kart: Double Dash!! | 12/03 | | 94% | 89% |
| Micro Machines Explosion | 03/03 | | 80% | 74% |
| MX Superfly | 11/02 | 80% | | |
| Need for Speed Underground | 12/03 | | 77% | 84% |
| Need for Speed Underground 2 | 13/04 | | 85% | 87% |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | 12/02 | 75% | | |

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Need for Speed: Most Wanted | 01/06 | | 71% | 80% |
| Pro Rally 2002 | 11/02 | 76% | | |
| R: Racing | 04/04 | | 69% | 72% |
| Rally Championship | 04/03 | | 69% | 67% |
| Sonic Riders | 04/06 | | 72% | 70% |
| Speed Challenge | 11/02 | 68% | | |
| Speed Kings | 08/03 | | 76% | 76% |
| Spy Hunter | 08/02 | 69% | | |
| Starsky & Hutch | 11/03 | | | 70% |
| Street Racing Syndicate | 05/05 | | 74% | 70% |
| SX Superstar | 08/03 | | 61% | 61% |
| The Italian Job | 02/04 | | 60% | 67% |
| The Simpsons: Hit & Run | 12/03 | | 55% | 78% |
| The Simpsons: Road Rage | 05/02 | 70% | | |
| V-Rally 3 | 07/03 | | 70% | 73% |
| Wave Race: Blue Storm | 05/02 | 87% | | |
| World Racing | 03/04 | | 70% | 73% |
| Wreckless | 01/03 | 76% | | |
| XGRA | 01/04 | | 80% | 83% |

## ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

**REFERENZ:** PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Baldur's Gate: Dark Alliance | 04/03 | | 84% | 84% |
| Baten Kaitos | 05/05 | | | 86% |
| Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter | 13/04 | | 81% | 83% |
| Evolution Worlds | 03/03 | 63% | | |
| Final Fantasy: CC | 04/04 | | 84% | 88% |
| Gladius | 02/04 | | 83% | 78% |
| Lost Kingdoms | 08/02 | 83% | | |
| Lost Kingdoms 2 | 06/03 | | 76% | 83% |
| MegaMan X: Command Mission | 13/04 | | 81% | 83% |
| Paper Mario: D. Legende vom Äonentor | 13/04 | | | 90% |
| Pokémon Colosseum | 06/04 | | 88% | 90% |
| Pokémon XD: Der dunkle Sturm | 12/05 | | 88% | 89% |
| PSO: Episode I & II | 04/03 | | 90% | 82% |
| Skies of Arcadia Legends | 06/03 | | | 88% |
| Summoner 2 | 04/03 | | | 83% |
| Tales of Symphonia | 13/04 | | | 89% |
| X-Men Legends | 12/04 | | 82% | 80% |
| X-Men Legends II: Rise of Apocalypse | 12/05 | | 84% | 83% |
| Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen | 01/05 | | 60% | 56% |

**Legende:** GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

## SIMULATION

**REFERENZ:** ANIMAL CROSSING

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Animal Crossing | 11/04 | | | 89% |
| Die Sims | 05/03 | | 62% | 85% |
| Die Sims 2 | 12/05 | | 82% | 83% |
| Die Sims brechen aus | 01/04 | | 86% | 86% |
| Die URBZ: Sims in the City | 01/05 | | 79% | 80% |
| Harvest Moon: A Wonderful Life | 05/04 | | | 78% |

## SPORT

**REFERENZ:** MADDEN NFL 2005

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Ace Golf | 12/02 | 78% | | |
| Beach Spikers | 10/02 | 85% | | |
| Disney Sports Basketball | 07/03 | | 58% | 55% |
| Disney Sports Fußball | 02/03 | 62% | | |
| ESPN Int. Winter Sports | 05/02 | 74% | | |
| FIFA 06 | 10./05 | | 89% | 89% |
| FIFA Football 2003 | 12./02 | 84% | | |
| FIFA Football 2004 | 12/03 | | 86% | 85% |
| FIFA Football 2005 | 12/04 | | 89% | 87% |
| FIFA Fußball-WM 2002 | 05/02 | 82% | | |
| FIFA Street | 04/05 | | 70% | 67% |
| Fight Night Round 2 | 05/05 | | 85% | 85% |
| Harry Potter: Quidditch WM | 01/04 | | 79% | 71% |
| ISS 2 | 05/02 | 72% | | |
| ISS 3 | 07/03 | | 74% | 72% |
| Knockout Kings 2003 | 02/03 | 82% | | |
| Madden NFL 06 | 10/05 | | 89% | 89% |
| Madden NFL 2003 | 12/02 | 88% | | |
| Madden NFL 2004 | 10/03 | | 90% | 90% |
| Madden NFL 2005 | 11/04 | | 91% | 91% |
| Mario Golf: Toadstool Tour | 07/04 | | 85% | 81% |
| Mario Power Tennis | 03/05 | | 92% | 89% |
| Mario Smash Football | 12/05 | | 85% | 76% |
| Mario Superstar Baseball | 12/05 | | 80% | 77% |
| NBA 2K3 | 04/03 | | 86% | 85% |
| NBA Courtside 2002 | 06/02 | 82% | | |
| NBA Live 2003 | 02/03 | 83% | | |
| NBA Live 2004 | 12/03 | | | 84% |
| NBA Live 2005 | 13/04 | | 85% | 85% |
| NBA Live 2006 | 11/05 | | 87% | 86% |
| NBA Street V3 | 04/05 | | 85% | 85% |
| NBA Street Vol. 2 | 07/03 | | 84% | 82% |
| NFL 2K3 | 04/03 | | 90% | 89% |
| NFL Street | 02/04 | | 75% | 79% |
| NFL Street 2 | 02/05 | | 82% | 82% |
| NHL 06 | 10/05 | | 88% | 88% |
| NHL 2003 | 12/02 | 85% | | |
| NHL 2004 | 11/03 | | 86% | 86% |
| NHL 2005 | 11/04 | | 88% | 88% |
| NHL 2K3 | 05/03 | | 85% | 86% |

**FORTSETZUNG VON SPORT**

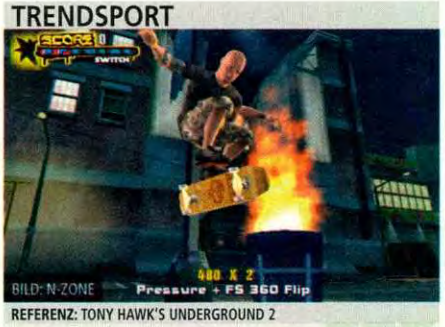
| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| NHL Hitz 2002 | 05/02 | 81% | | |
| NHL Hitz 2003 | 12/02 | 82% | | |
| Outlaw Golf | 08/03 | | 70% | 68% |
| Pro Tennis WTA Tour | 11/02 | 55% | | |
| RedCard | 08/02 | 69% | | |
| Ribbit King | 12/04 | | 64% | 50% |
| Rocky | 12/02 | 84% | | |
| Sega Soccer Slam | 11/02 | 82% | | |
| Tiger Woods PGA Tour 2004 | 11/03 | | 87% | 89% |
| Tiger Woods PGA Tour 2005 | 11/04 | | 88% | 90% |
| UEFA C. League 2004-2005 | 04/05 | | 87% | 83% |
| Virtua Striker 3 | 08/02 | 67% | | |
| FIFA Street 2 | 04/06 | | | |
| FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006 | 06/06 | | 85% | 84% |

## STRATEGIE

**REFERENZ:** FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| Battalion Wars | 01/06 | | | 78% |
| Doshin the Giant | 10/02 | 80% | | |
| Fire Emblem: Path of Radiance | 12/05 | | | 90% |
| Future Tactics | 01/05 | | 73% | 71% |
| Goblin Commander | 05/04 | | 82% | 80% |
| Phantasy Star Online III | 07/04 | | 90% | 86% |
| Pikmin | 07/02 | 88% | | |
| Pikmin 2 | 11/04 | | 86% | 90% |

## TRENDSPORT




**REFERENZ:** TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

| Titel | Ausgabe | GS | MP | SP |
|---|---|---|---|---|
| 1080° Avalanche | 01/04 | | 72% | 78% |
| Aggressive Inline | 09/02 | 89% | | |
| Big Air Freestyle | 11/02 | 53% | | |
| BMX XXX | 02/03 | 69% | | |
| Dark Summit | 06/02 | 83% | | |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | 05/02 | 78% | | |
| Disney Sports Skateboarding | 04/03 | | 40% | 45% |
| Disney's Extreme Skate Adventure | 10/03 | | 77% | 83% |
| Evolution Skateboarding | 04/03 | | 50% | 53% |
| Evolution Snowboarding | 04/03 | | 69% | 62% |
| Kelly Slater's Pro Surfer | 12/02 | 78% | | |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | 12/02 | 75% | | |
| SSX 3 | 01/04 | | 79% | 89% |
| SSX On Tour | 11/05 | | 83% | 90% |
| SSX Tricky | 08/02 | 84% | | |
| Tony Hawk's American Wasteland | 12/05 | | 88% | 90% |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 05/02 | 88% | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 01/03 | 92% | | |
| Tony Hawk's Underground | 01/04 | | 88% | 90% |
| Tony Hawk's Underground 2 | 12/04 | | 88% | 91% |
| Whirl Tour | 03/03 | 75% | | |

# Das zocken wir!

**Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.**

### STAR FOX COMMAND (DS)

Der neueste *Star Fox*-Teil für den Nintendo DS hat zwar nicht ganz den Charme der SNES- und N64-Fassungen, hat mir aber trotzdem sehr viel Spaß gemacht.

Fabian Sluga

### NEED FOR SPEED: MOST WANTED (GC)

Zur Einstimmung auf die Wii-Fassung von *Need for Speed* habe ich beschlossen, mir noch einmal den jüngsten GC-Spross des EA-Renners zu Gemüte zu führen.

Thomas Schreiner

### TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE (DS)

Es gibt nichts Besseres, als prickelnde Doktorspielchen mit süßen Krankenschwestern – dank Hospitalaufenthalt und *Trauma Center: Under the Knife* kein Problem!

Sascha Dowidat

### OCARINA OF TIME: MASTER QUEST (GC)

Um mich auf *Twilight Princess* vorzubereiten, krame ich die alten *Zelda*-Klassiker erneut hervor. Los geht's mit *Ocarina of Time: Master Quest*. Rein in den Feuertempel!

Christoph Kraus

**Legende:** GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

# Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

## ACTION

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers | 02/06 | 68% | 71% |
| Nanostray | 11/05 | 73% | 81% |
| Retro Atari Collection | 05/05 | 71% | 70% |
| Space Invaders Revolution | 09/05 | | 62% |
| Spider-Man 2 | 02/05 | | 69% |
| Star Wars Episode III – Die Rache der Sith | 06/05 | 70% | 63% |
| Ultimate Spider-Man | 12/05 | 62% | 83% |
| Viewtiful Joe: Double Trouble! | 03/06 | | 85% |
| Worms: Open Warfare | 04/06 | 84% | 68% |
| X-Men: The Official Game | 07/06 | | 60% |

## ACTION-ADVENTURE

**REFERENZ:** CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Another Code: Doppelte Erinnerung | 07/05 | | 85% |
| Castlevania: Dawn of Sorrow | 10/05 | | 87% |
| Die Chroniken von Narnia – Der König von ... | 01/06 | 75% | 73% |
| Fluch der Karibik 2 | 09/06 | 70% | 62% |
| Harry Potter und der Feuerkelch | 01/06 | 67% | 78% |
| Peter Jackson's King Kong | 02/06 | | 38% |
| Resident Evil: Deadly Silence | 04/06 | 65% | 85% |
| Splinter Cell: Chaos Theory | 08/05 | 63% | 74% |
| SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer | 02/06 | | 70% |
| SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ... | 05/06 | | 55% |

## BEAT 'EM UP

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 | 02/06 | 74% | 74% |
| Shrek SuperSlam | 01/06 | 62% | 61% |

## EGO-SHOOTER

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| GoldenEye: Rogue Agent | 08/05 | 74% | 69% |
| Metroid Prime: Hunters | 06/06 | 95% | 90% |

## GESCHICKLICHKEIT

**REFERENZ:** METEOS

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Big Brain Academy | 08/06 | 90% | 80% |
| Bomberman DS | 08/05 | 90% | 74% |
| Bubble Bobble Revolution | 02/06 | 72% | 78% |
| Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging | 06/06 | 75% | 85% |
| Findet Nemo – Flucht in den Ozean | 05/06 | 55% | 63% |
| Franklins großes Abenteuer | 03/06 | 64% | 61% |
| Meteos | 10/05 | 88% | 90% |
| Pac Pix | 07/05 | | 80% |
| Pac 'n Roll | 12/05 | | 75% |
| Ping Pals | 03/05 | 27% | 19% |
| Pokémon Dash | 03/05 | 65% | 65% |
| Pokémon Link! | 06/06 | 81% | 78% |
| Polarium | 03/05 | 89% | 88% |
| Project Rub | 03/05 | | 81% |

## FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Puyo Pop Fever | 06/06 | 80% | 75% |
| Sega Casino | 03/06 | 60% | 51% |
| Snood 2: On Vacation | 04/06 | 40% | 44% |
| Super Monkey Ball: Touch & Roll | 03/05 | 80% | 80% |
| Tamagotchi Connexion: Corner Shop | 06/06 | 55% | 51% |
| Tetris DS | 05/06 | 90% | 88% |
| The Rub Rabbits! | 03/05 | 78% | 82% |
| Titeuf Mission Nadia | 04/06 | | 63% |
| Wario Ware Touched | 03/05 | | 87% |
| Yoshi's Touch & Go | 06/05 | 73% | 77% |
| Zoo Keeper | 03/05 | 77% | 81% |

## JUMP & RUN

**REFERENZ:** NEW SUPER MARIO BROS.

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Ab durch die Hecke | 08/06 | 64% | 66% |
| Animaniacs: Lights. Camera. Action. | 11/05 | 52% | 59% |
| Frogger – Helmet Chaos | 04/06 | 62% | 65% |
| Ice Age 2: Jetzt taut's | 06/06 | | 60% |
| Kim Possible: Kimmunicator | 05/06 | | 60% |
| Kirby: Power Paintbrush | 12/05 | | 90% |
| Madagascar | 09/05 | 67% | 68% |
| New Super Mario Bros. | 08/06 | 75% | 90% |
| Rainbow Islands Revolution | 09/06 | 52% | 50% |
| Rayman DS | 04/05 | | 83% |
| Robots | 03/05 | | 70% |
| Sonic Rush | 12/05 | 83% | 87% |
| Spryo: Shadow Legacy | 12/05 | | 70% |
| Super Mario 64 | 03/05 | 65% | 88% |
| Super Princess Peach | 06/06 | | 83% |
| Tak: Die große Juju-Jagd | 03/06 | | 72% |
| Teenage Mutant Ninja Turtles 3 | 12/05 | 69% | 66% |

## RENNSPIEL

**REFERENZ:** MARIO KART DS

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Asphalt Urban GT | 03/05 | 75% | 72% |
| ATV Quad Fury | 07/06 | 51% | 45% |
| Big Mutha Truckers | 04/06 | 36% | 40% |
| Burnout Legends | 01/06 | 73% | 75% |
| Dragon Booster | 08/06 | 45% | 37% |
| Ford Racing 3 | 04/06 | 33% | 33% |
| Mario Kart DS | 12/05 | 94% | 87% |
| Monster Trucks | 09/06 | 51% | 45% |
| Need for Speed: Most Wanted | 01/06 | 66% | 69% |
| Need for Speed Underground | 07/05 | 74% | 72% |
| Ridge Racer DS | 07/05 | 80% | 74% |
| Snowboard Kids SBK | 05/06 | 70% | 69% |

## ROLLENSPIEL

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Lost Magic | 07/06 | 58% | 60% |
| Mario & Luigi: Partners in Time | 02/06 | | 88% |
| MegaMan Battle Network 5 | 06/06 | 70% | 71% |
| Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal | 07/06 | | 58% |

## SIMULATION

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Animal Crossing Wild World | 04/06 | 88% | 87% |
| Die Sims 2 | 01/06 | 71% | 80% |
| Die URBZ: Sims in the City | 03/05 | | 70% |
| Electroplankton | 08/06 | | 77% |
| Lost in Blue | 12/05 | | 79% |
| Mr. Driller | 03/05 | 60% | 60% |
| Nintendogs | 10/05 | | 85% |
| Nintendogs: Dalmatian & Friends | 08/06 | | 85% |
| Trauma Center: Under the Knife | 05/06 | | 83% |

## SPORT

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| FIFA 06 | 12/05 | 77% | 72% |
| FIFA Street 2 | 05/06 | 35% | 33% |
| Nintendo Touch Golf Birdie Challenge | 12/05 | 80% | 80% |
| Tiger Woods PGA Tour 2005 | 03/05 | 58% | 58% |
| Top Spin 2 | 06/06 | 51% | 51% |

## STRATEGIE

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Advance Wars: Dual Strike | 10/05 | 90% | 89% |
| Age of Empires: The Age of Kings | 09/06 | 70% | 83% |
| Battles of Prince of Persia | 02/06 | 68% | 65% |
| Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadur | 12/05 | 79% | 77% |
| Zoo Tycoon | 11/05 | | 78% |

## TRENDSPORT

| Titel | Ausgabe | MP | SP |
|---|---|---|---|
| Tony Hawk's American Sk8land | 01/06 | 83% | 86% |

## Game Boy Referenzen

| Titel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Metroid Zero Mission | 04/04 | 90% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Zelda: The Minish Cap | 13/04 | 93% |
| **ADVENTURE** | | |
| Hamtaro: Ham Ham Heart Break | 08/03 | 83% |
| **BEAT 'EM UP** | | |
| Super Street Fighter II Turbo | 11/01 | 85% |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Doom II | 02/03 | 87% |
| **FUSSBALL** | | |
| FIFA Football 2005 | 13/04 | 87% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Pokémon Pinball: R & S | 12/03 | 85% |
| **JUMP & RUN** | | |
| Super Mario World | 04/02 | 92% |
| **MUSIC/ENTERTAINMENT** | | |
| Pocket Music | 03/02 | 70% |
| **RENNSPIEL** | | |
| Top Gear Rally | 12/03 | 90% |
| **ROLLENSPIEL** | | |
| Golden Sun: Die vergessene Epoche | 10/03 | 89% |
| **SIMULATION** | | |
| Harvest Moon: Friends of Mineral Town | 02/04 | 90% |
| **SPORT (SONSTIGE)** | | |
| Mario Power Tennis | 12/05 | 89% |
| **STRATEGIE** | | |
| Fire Emblem | 09/04 | 91% |
| **TRENDSPORT** | | |
| Tony Hawk's Underground 2 | 13/04 | 92% |
| **WRESTLING** | | |
| WWF Road to Wrestlemania | 12/01 | 70% |

**Legende:** MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

# Tagebuch

## Aus der Redaktion:

### Erste Woche

Nach der Produktion ist vor der Produktion. Doch statt sich voll Vorfreude in neue Aufgaben zu stürzen, hockt Thomas betrübt an seinem Schreibtisch. Denn bei einigen Lesern scheint seine Frisur nicht gut anzukommen. So haben Fabian, Christoph und Sascha alle Hände voll zu tun, um den Armen wieder ein bisschen aufzuheitern. Gut, dass es bis zur Games Convention und damit zur Heftabgabe noch ein paar Wochen dauert, so bleibt für die kollegiale Tröstung wenigstens etwas Zeit.

### Zweite Woche

Die Aufmunterung scheint Früchte zu tragen. Thomas wirkt mittlerweile wie ausgewechselt und sucht die Schuld jetzt bei dem Layouter, der sein Foto freigestellt hat. „WER WAR DAS!? In Wirklichkeit seh' ich doch ganz anders aus", so seine felsenfeste Überzeugung. Na ja, wenn er meint ;-).

### Dritte Woche

Thomas war inzwischen heimlich beim Friseur, es fällt aber keinem so recht auf. Jetzt will er sein Geld zurück. Fabian befiehlt dem Rest der Redaktion, sich lieber wichtigeren Dingen zuzuwenden. *Talk! DS Cooking Navi* zum Beispiel. Endlich ist das Spiel direkt aus Japan bei uns eingetroffen. Christoph hat auch schon mächtig Appetit und beschließt, sich zusammen mit einem Profikoch diese neuartige Spielerezeptur etwas genauer anzusehen. Schließlich kann eine kleine Stärkung vor der Games Convention ja nicht schaden.

### Vierte Woche

Die Woche der Games Convention! Wenn die letzten Tage schon stressig genug waren, jetzt geht es erst so richtig los. Schließlich soll am Messe-Wochenende die neue Ausgabe fertig werden, und dazu müssen noch massenhaft brandheiße Infos von Europas größter Spiele-Show zusammengetragen werden. Dann mal los. Wir stürzen uns ins Getümmel und das Ergebnis haltet ihr gerade in Händen.

**DIE REDAKTION IST DER STAR** War's im Wald auch noch so schön, wir müssen wieder an die Arbeit geh'n ... ha ha ha! BILD: N-ZONE

### FABIAN SLUGA
26, Leitender Redakteur

... trainierte bei einer Kajak-Tour durch den Spreewald nicht nur seine Oberarm-Muckis, sondern auch seine Widerstandsfähigkeit gegen Regen.

**KINO-TIPP:**
**Fluch der Karibik 2**

### THOMAS SCHREINER
32, Redakteur

... wird durch *LEGO Star Wars II* an seine Kindheit erinnert, als sein Nachbarsjunge damals wirklich alle Sternenkrieger-Figuren sein Eigen nannte.

**CD-TIPP: Corvus Corax – Venus Viva Musica**

### CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

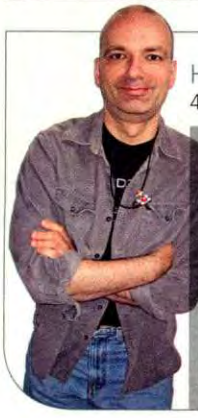
... räumt sich nach seinem Kochshow-Debüt (siehe nächste DVD) ernste Chancen auf eine Brutzelsendung ein: Jemand Interesse an „Christophissimo"?

**SCHLEMMER-TIPP:**
**Weißkohl-Rouladen**

### SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... hat seinen Besuch am Bodensee wegen grobmotorischer Störungen beim Inlineskaten mit einer Brustwirbelfraktur gekrönt und jetzt 4 Wochen Pause.

**DVD-TIPP: Erste Hilfe – In Notfällen handeln**



### HEINRICH LENHARDT
41, US-Korrespondent

... schnürt die Koffer für seine Übersiedlung ins Verlagshauptquartier. Aus den Vereinigten Staaten berichtet nun zukünftig Roland Austinat.

**BUCH-TIPP:**
**T.C. Boyle – Talk Talk**

### WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... macht es seinem Korrespondenten-Kollegen nach und schmiedet ebenfalls Umzugspläne – von Osaka zieht es ihn nun nach Tokio.

**FILM-TIPP:**
**Mission Impossible 3**

# So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

## Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

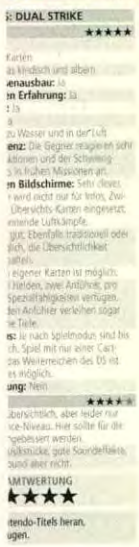
**KOMPETENT**
Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE sowie PC Games und PC Action Magazine für alle Spiele-Systeme.

**UNABHÄNGIG**
Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig

**EHRLICH**
Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen Ihnen nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

## So werten wir



FABIAN SLUGA
reitet in den Kampf.

*Age of Empires: The Age of Kings* ist richtig gut geworden. Schon nach kurzer Zeit packte mich die stimmige Mittelalteratmosphäre des Titels und man leidet beim Verlust wertvoller Einheiten richtig mit. Insbesondere der Basenbau sowie die Technologie-Forschung über die Zeitalter machen richtig Spaß und ich kann *Age of Empires* für DS nur empfehlen.

CHRISTOPH KRAUS
heckt gegen Fabian Strategien aus.

Im Vorfeld war ich skeptisch, was die DS-Umsetzung des Echtzeit-Strategiespiels in ein rundenbasiertes Gameplay betrifft, zumal *Advance Wars: Dual Strike* im Strategiesektor exorbitante Maßstäbe setzte. Doch das Experiment ist geglückt: Das Interface treibt Anhängern der PC-Version Tränen der Freude in die Augen und tiefgängig ist's auch!

A.O.E.: THE AGE OF KINGS

| | |
|---|---|
| Genre: | Strategie |
| Hersteller: | THQ / Majesco |
| Entwickler: | Backbone Entertainment |
| USK-Freigabe: | Ab 6 Jahren |
| Preis: | Ca. € 40,- |
| Termin: | Ende September |
| Spieler: | 1-4 |
| Web: | www.thq.de |
| Alternativen: | Advance Wars: Dual Strike |

- Tolle Atmosphäre
- Hohes spielerisches Niveau
- Gute Steuerung
- Manchmal unübersichtlich

WERTUNG (GRAFIK 83% SOUND 76% STEUERUNG 77%)

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **83%**

Toller Strategie-Titel und eine würdige Umsetzung des PC-Originals. Bitte mehr davon!

### Der Detailcheck

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

### Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

### Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

### Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

### Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspieler-Modus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

## Das Wertungssystem

**Rot: 0-49%**
Spiele im unteren Wertungsbereich sollten Sie in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

**Gelb: 50-74%**
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

**Grün: 75-100%**
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

## Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 4)!

## Testinhalt


### GameCube

54 LEGO Star Wars II
58 FIFA 07

BILD: N-ZONE


62 Cars

### Nintendo DS

64 Miss Spider
65 Monster House
72 Star Fox Command
76 Mario Slam Basketball

BILD: N-ZONE


### Game Boy

66 Babar: To The Rescue
66 Monster House
67 Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy
67 Meine Tierarztpraxis

BILD: N-ZONE

# LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie

Der charmant-spaßige Knuddel-Krieg der Sterne

VIDEO AUF DVD

AUTOR: THOMAS EDER

Nur selten versprüht ein Spiel so viel Charme wie das erste *LEGO Star Wars*. Obwohl Gameplay und Schwierigkeitsgrad eher für eine jüngere Zielgruppe gedacht waren, schlich sich der Titel auch in die Herzen vieler erwachsener Spieler, was nicht zuletzt an der liebevoll aufbereiteten Story und der fantastischen Atmosphäre lag. Nach diesem durchschlagenden Erfolg und der Tatsache, dass im ersten *LEGO Star Wars* nur die Hälfte der *Star Wars*-Story verbraten wurde, verwundert es kaum, dass Entwickler Traveller's Tales nur gut ein Jahr später einen Nachfolger ins Rennen schickt, der den ersten Teil noch übertreffen soll. Inwiefern dieses Vorhaben gelingt, entnehmt ihr unserem ausführlichen Test!

### LIEBEVOLL

Die Story des Spiels bezieht sich auf die klassischen *Star Wars*-Episoden IV, V und VI, die für viele Fans die mit Effekten vollgepumpten neuen Streifen übertreffen. Die Geschehnisse der Filme werden dabei mit einer Vielzahl an lustigen Slapstick-Gags garniert, die dem Spieler Lacher am laufenden Band garantieren. Vor allem die Zwischensequenzen, die sich sehr stark an den Kinostreifen orientieren, haben es in sich: ein Gag jagt den anderen – egal ob diese offensichtlich oder wie zum Teil auch versteckt sind. So albern Sturmtruppen herum, während im Hintergrund Rebellen entkommen, Darth Vader hat Hustenanfälle und Luke lässt oft die Geschicklichkeit und Anmut eines Jedi-Ritters vermissen. Aber nicht nur diese Gags, sondern die übertrieben dargestellten Eigenschaften der Charaktere bringen den Spieler oft zum Lachen. Gigolo Han Solo zum Beispiel ist ein noch viel aufdringlicherer Schürzenjäger als sein Vorbild aus den Kinostreifen, während Prinzessin Leia die Klischees einer Zicke mit Bravour erfüllt. Insgesamt wirkt sich diese volle Ladung an Humor sehr gut auf die Atmosphäre aus und verleiht dem Spiel seinen eigenen Charme, der sowohl bei reiferen als auch jüngeren Spielern für Schmunzeln sorgen wird.

### DETAILVERBESSERUNGEN

Im Großen und Ganzen wirkt das Spiel dem Vorgänger sehr ähnlich, bei genauerem Hinsehen allerdings fallen doch eine Reihe Neuerungen und Verbesserungen auf. Wie zuvor kämpft ihr euch mit euren Charakteren durch die Levels, löst abwechslungsreiche Rätsel und bringt die Besonderheiten der verschiedenen Charaktere zum Einsatz. Eure Helden

## Mach dir den Jedi!

**Ihr habt euch an den vorgegebenen Spielfiguren satt gesehen? Kein Problem – mit dem spaßigen Editor könnt ihr die verrücktesten Gestalten erschaffen, die das *Star Wars*-Universum je gesehen hat!**

Obwohl es im neuen *Lego Star Wars* über 50 spielbare Charaktere gibt und darüber hinaus die Möglichkeit besteht, mit dem Speicherstand des ersten *LEGO Star Wars* weitere Charaktere zu verwenden, haben die Entwickler zusätzlich einen Editor spendiert. Dieser lässt sich kinderleicht bedienen und bietet zudem eine Zufalls-Funktion, die nicht selten für Gelächter sorgt. Durch die zahlreichen Variationsmöglichkeiten der verschiedenen Körperteile lassen sich im Handumdrehen schräge Vögel, coole Typen oder abgedrehte Wesen erstellen. Eurer Fantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt!

BILD: N-ZONE

### Fakten

- Story der Episoden IV, V und VI
- Rundum gute Technik
- Breitbild-Unterstützung
- Erstklassiger Humor
- Vorbildlicher Koop-Modus
- Hoher Wiederspielwert dank einer Vielzahl an Extras

ANSICHTSSACHE In einigen Ballerabschnitten steuert ihr eure Fluggeräte aus einer Verfolger-Kameraperspektive. Das steigert natürlich die Übersicht. BILD: N-ZONE

SPASSIG Fahrzeuge, die ihr in den Levels zusammengebastelt habt, könnt ihr neuerdings auch gleich verwenden. BILD: N-ZONE

BASTELSTUNDE Überall in den knallbunten und abwechslungsreichen Levels findet ihr versteckte LEGO-Teile. BILD: N-ZONE

Controller-Check

# So spielt ihr LEGO Star Wars II

Die Steuerung des Spiels ist – wie das Gameplay an sich – recht simpel gehalten, aber gut durchdacht. So kann man bereits nach wenigen Minuten seine Spielfigur oder ein Vehikel gezielt durch die Levels lenken und die Gegner auf verschiedenste Weise ausschalten. Für die Attacken und das neue Ausweichen betätigt ihr jeweils nur einen Button. Steht ihr nahe an einem Gegner, führt eure Spielfigur eine Nahkampf-Attacke aus – aus der Entfernung greift eure Spielfigur normal an. Wird euer Charakter angegriffen, genügt ein gut getimter Druck auf die Angriffstaste, um ein Ausweichmanöver auszuführen. Lediglich das Zielen mit den Laserschwertern bedarf etwas Übung, ansonsten ist die Steuerung sehr zugänglich und somit auch ideal für jüngere Spieler und Anfänger geeignet.

haben einiges dazugelernt und sind jetzt in der Lage, neben den Standard-Attacken coole Nahkampf-Moves auszuführen oder gegnerischen Angriffen geschickt auszuweichen. Die größten Neuerungen zeigen sich aber im Umgang mit den Fahrzeugen. Häufig findet ihr in normalen Lauf-Abschnitten LEGO-Teile, aus denen ihr Gefährte wie einen AT-ST zusammenbasteln könnt. Erstmals habt ihr nun auch die Möglichkeit, diese auch wirklich zu benutzen, um beispielsweise Barrieren aus dem Weg zu räumen oder Gegner im Handumdrehen ins Jenseits zu schicken. Besonderes Lob haben die verschiedenen Flug-Abscnitte verdient, in denen ihr mit Snow-Speedern, X-Wings und einer Vielzahl verschiedener Fahrzeuge aus dem *Star Wars*-Universum unterwegs seid. Diese sind besser gelungen als im ersten Teil und bringen ordentlich Abwechslung und Action in das Spiel.

Im Hinblick auf den Schwierigkeitsgrad hat sich nicht viel, aber immerhin etwas getan: das Spiel ist immer noch leicht, dennoch verlangen die Rätsel euch doch etwas mehr als im Vorgänger ab. Damit sich nach dem ersten Durchspielen aber nicht zu schnell Langeweile breit macht, spendierten die Entwickler einen Free-Play-Modus, in dem ihr euch mit den Helden eurer Wahl in den Levels austoben dürft. Dadurch habt ihr dann auch die Möglichkeit, viele Bereiche zu betreten, die euch im Story-Modus bislang vorenthalten blieben. Zudem sind in jedem Level zehn geheime LEGO-Bausteine versteckt, aus denen ihr euch weitere Objekte zusammenschustern könnt und mit denen ihr sogar an Bonus-Spielen teilnehmen dürft. Gesellige Spielernaturen freuen sich vor allem über den

NICHTS FÜR DIE USK Bei den Gefechten fliegen ständig Teile der lustigen LEGO-Männchen durch die Gegend. Na Gott sei Dank kommt dieser LEGO-Splatter auch gänzlich ohne Blut aus. BILD: N-ZONE

AKROBATISCH Mit dem Enterhaken erreichen einige Figuren höher gelegene Bereiche. BILD: N-ZONE

RÄTSEL Viele Rätsel bestehen darin, Kisten zu verschieben, Hebel zu betätigen. BILD: N-ZONE

STOLPERFALLE Mit den wendigen Snow-Speedern bringt ihr die AT-ATs schnell zum Fallen. BILD: N-ZONE

ERNTEHELFER Oft stehen kleine Vehikel herum, die ihr bedienen müsst, um weiterzukommen. BILD: N-ZONE

TROTTEL Während die Sturmtruppen herumalbern, entkommen hinten die Rebellen. BILD: N-ZONE

Zwei-Spieler-Koop-Modus, in den sich ein menschlicher Mitspieler jederzeit ein- und ausklinken kann. In einigen Bonus-Spielen könnt ihr sogar gegeneinander um Hi-Scores wetteifern.

KNOCHENJOB Mithilfe des Steuerpultes schaukelt ihr die Fensterputzer ordentlich durch. BILD: N-ZONE

### MAKELLOSE PRÄSENTATION

Im Hinblick auf die Technik geben sich die Entwickler keine Blöße, auch wenn der Zusatz „LEGO" im Spieletitel immer schnell an simple Grafik mit einfarbigen Texturen denken lässt. Doch wie schon der Vorgänger beweist auch *LEGO Star Wars II* das Gegenteil: die Grafik wirkt oftmals zwar schlicht, ist aber stets gut und sehr liebevoll und zum Teil sogar mit netten Effekten gespickt. Daran können selbst die seltenen Ruckler bei zu viel Action auf dem Bildschirm nichts ändern. Für die Musik gilt dasselbe – die Originalstücke der Filme passen wunderbar und tragen viel zur gelungenen Atmosphäre des Spiels bei. Lediglich bei den „Stimmen" der Spielfiguren werden sich erneut die Geister scheiden: der eine findet das Gefiepse der Figuren ulkig, ein anderer hätte gerne richtig sprechende Charaktere.

Insgesamt kann man die Fortsetzung auch Nicht-Fans einer der beiden großen Marken ans Herz legen. Das unkomplizierte und dennoch vielseitige Gameplay, die gute Technik sowie der ordentliche Umfang und letztendlich der geniale Humor sind Garanten für eine Menge Spielspaß. Die Macht sei mit euch! ■

## Detail-Check

Detailverbesserungen, mehr Umfang und neue Features

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

**LEGO S. W. II: DIE KLASSISCHE TRILOGIE**

**UMFANG** ★★★★★

**Spielbare Charaktere:** Über 50 Charaktere aus den drei klassischen Star-Wars-Filmen (über 100 mit Speicherstand des ersten Teils). Dank Editor bastelt ihr eigene Figuren.
**Missionen:** 18 Story-Missionen zu den Filmen + Bonus-Missionen
**Handlung:** Episode IV, V und VI
**Extras:** Ja
**Minispiele:** Ja
**Wiederspielwert:** Hoch, dank freischaltbarer Extras und Free-Play-Modus.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Schwierigkeitsgrad:** Immer noch leicht, aber vor allem bei den Rätseln etwas kniffeliger als der Vorgänger. Schwer wird's nur, wenn man 100 Prozent erreichen will.
**Missionsdesign:** Nette Abwechslung aus Action-, Rätsel- und überarbeiteter Flugaction.
**Mehrspieler:** Koop-Modus für 2 Spieler – jederzeit kann sich der zweite Spieler ein- und ausklinken.

**TECHNIK** ★★★★☆

**Grafik:** Bis auf wenige Ruckler wird das Geschehen sehr gut in Szene gesetzt und sieht einen Tick besser als im Vorgänger aus.
**Sound:** Die Soundeffekte stammen aus den Filmen, die Figuren fiespsen lustig statt verständlich zu sprechen.
**Breitbildunterstützung:** Ja
**Musik:** Original-Musik aus den Filmen

GESAMTWERTUNG ★★★★½

**LEGO STAR WARS: DAS VIDEOSPIEL**

**UMFANG** ★★★★½

**Spielbare Charaktere:** Über 50 Spielfiguren der Star-Wars-Episoden I, II und III. Mit einem Editor kann der erste Teil von LEGO Star Wars allerdings nicht auftrumpfen.
**Missionen:** 17 Story-Missionen zu den Filmen + Bonus-Missionen
**Handlung:** Episode I, II und III
**Extras:** Ja
**Minispiele:** Ja
**Wiederspielwert:** Hoch, dank freischaltbarer Extras und Free-Play-Modus.

**GAMEPLAY** ★★★★☆

**Schwierigkeitsgrad:** Insgesamt sehr leicht und schnell durchgespielt. Will man alles sehen, sammeln und freischalten, wird das vermeintliche Kinderspiel zur Herausforderung.
**Missionsdesign:** Kämpfen, Rätseln und Fahrzeugabschnitte wechseln sich ab.
**Mehrspieler:** Koop-Modus für 2 Spieler – jederzeit kann sich der zweite Spieler ein- und ausklinken.

**TECHNIK** ★★★★☆

**Grafik:** LEGO Star Wars ist zwar kein Effektfeuerwerk, dennoch ist die Grafik sehr gut gelungen und trägt viel zur guten Atmosphäre bei.
**Sound:** Die Soundeffekte stammen aus den Filmen, die Figuren fiespsen lustig statt verständlich zu sprechen.
**Breitbildunterstützung:** Ja
**Musik:** Original-Musik aus den Filmen

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Im Vergleich zum Vorgänger punktet LEGO Star Wars II durch neue Features wie den Editor, die Fahrzeuge und kleinere Verbesserungen. Abgesehen davon rechtfertig alleine die neue Story den Kauf!

**THOMAS EDER**
schließt sich der Rebellion an.

Auch wenn ich nicht unbedingt Fan einer der beiden großen Marken im Titel des Spiels bin, hat es mich dennoch mit seinem Charme verzaubert. Die klassischen *Star Wars*-Filme, gepaart mit den kantigen Helden fesselten mich für Stunden vor die Glotze. Es würde mich nicht wundern, wenn der zweite Teil die Erfolgsstory weiterschreibt.

**FABIAN SLUGA**
setzt auf Teamwork.

Mir hat es besonders der Koop-Modus angetan. Sich zusammen mit einem Freund durch die Welten zu kämpfen und Hand in Hand Rätsel zu lösen, macht einfach eine Menge Spaß! Doch möchte ich die größte Stärke des Spiels nicht unerwähnt lassen: seinen Stil. Die liebevolle Art und Weise, wie die Story in Szene gesetzt wird, verleiht dem Spiel den Charme, den man bei vielen Titeln leider vermisst.

**LEGO STAR WARS II**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Activision |
| Entwickler: | Travellers' Tales Games |
| USK-Freigabe: | Ab 6 Jahren |
| Preis: | Ca. € 60,- |
| Termin: | 16. September 2006 |
| Spieler: | 1-2 |
| Web: | www.lucasarts.com |
| Alternativen: | Ab durch die Hecke |

- Fantastische Atmosphäre
- Gute Technik
- Unkompliziertes Gameplay
- Hoher Wiederspielwert dank Extras

**WERTUNG** STEUERUNG 80% GRAFIK 77% SOUND 85%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **83%**

Kaum ein Spiel kann LEGO Star Wars in puncto Atmosphäre und Charme das Wasser reichen!

89%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

89%
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

## Fakten

- 27 lizenzierte Ligen aus 20 Ländern
- 43 Nationalmannschaften
- Mit allen relevanten Wettbewerben
- Benötigt 145 Speicherblöcke
- Dolby Pro Logic II
- 4:3, 16:9, 50 Hz, 60 Hz
- Für Einsteiger bis Profis

# FIFA 07

## Nach dem Spiel ist vor dem Spiel, oder: Kehrt EAs Sportserie zu alter Stärke zurück?

AUTOR: MARIUS WALLAT

Ungefähr drei Monate, nachdem die Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland in einen kollektiven Taumel der guten Laune und der Völkerverständigung gestürzt hat, und etwa zwei Monate, nachdem ein lang gehegter Traum vieler Deutscher – inklusive gewisser Redakteure – im Halbfinale gegen Italien zerplatzte, kommt zur neuen Spielzeit der Klub-Mannschaften das alljährliche *FIFA*-Update in den Handel. Natürlich sind auch Nationalmannschaften mit von der Partie, im Gegensatz zur Ende Mai erschienenen WM-Edition der erfolgreichen Sportspiel-Serie können allerdings nur 43 der insgesamt 127 in *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* gelisteten Teams gewählt werden. Worauf es wirklich ankommt, sind jedoch die zahllosen Vereinsmannschaften aus 20 Nationen, die alle mit originalen Namen, Emblemen, Trikots und Spielerdaten den Weg ins Spiel gefunden haben. Natürlich sind diese topaktuell und beruhen auf der aktuellen FIFA- und FIFPro-Lizenz der Saison 2006/2007.

### ENDLICH WIEDER VIELFALT

Was man dem unmittelbaren Vorgänger von *FIFA 07* zugute halten muss, ist die exzellente, atmosphärische und authentische Umsetzung der Weltmeisterschaft.

LIEBLINGSGEGNER Spätestens seit dem 16. August können uns die Skandinavier überhaupt nicht mehr beeindrucken! BILD: N-ZONE

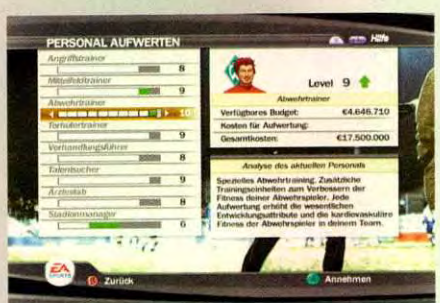
NERVENTEST Mit dem C-Stick kann der Keeper neuerdings vor dem Schuss in die Hocke gehen oder mit den Armen wedeln.! BILD: N-ZONE

# Der FIFA-Managermodus

**Da Electronic Arts keinen eigenständigen Manager-Titel mehr herausbringt, beinhaltet das neue FIFA – wie auch schon FIFA 06 – einen im Vergleich zu früheren Titeln der Serie aufgebohrten Managermodus.**

Dieser ist bei weitem nicht so komplex wie manch anderer Fußballmanager, kann aber gerade durch seine übersichtliche Aufmachung durchaus gefallen. Im Gegensatz zum 06er-Manager dürft ihr nun einen eigenen Verein erstellen oder ihr wählt einen beliebigen Klub, den ihr verwalten möchtet. So müsst euch nicht erst in einen Top-Verein hocharbeiten. Eure Aufgabe ist es, für ein angemessenes Umfeld zu sorgen und fähiges Personal für alle Abteilungen einzustellen. Effektiv kümmert ihr euch also um Trainerstab und Stadionmanager, den Hauptsponsor und die Transferaktivitäten. Zusätzlich bestimmt ihr Mannschaftsaufstellung und -formation, den Rest überlasst ihr den Spezialisten. Die Spiele könnt ihr selber austragen, so wie in den anderen Modi auch, oder ihr lasst sie simulieren, wobei der detailierte Textmodus umfassende Infos zum Spielverlauf gibt.

ÜBERSICHTLICH Das Menü ist nicht so verschachtelt wie bei anderen Managern. BILD: N-ZONE




MITARBEITERCHECK Eine der Hauptaufgaben ist die Verwaltung des Personals. BILD: N-ZONE

TEXTMODUS Die visuelle Simulation zeigt euch, was auf dem Feld so los ist. BILD: N-ZONE

Angefangen bei der herausragenden Präsentation des Turniers bis hin zu den bis ins Detail nachempfundenen WM-Stadien stimmt hier alles. Leider kann in *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006* eben nur die WM gespielt werden, was viele Fans abschreckte. All diejenigen, denen das Angebot der WM-Simulation nicht ausreichte, können nun aufatmen – denn *FIFA 07* kommt endlich wieder mit dem serientypischen Riesenumfang daher. Dieser wurde im Vergleich zu *FIFA 06* sogar noch einmal aufgestockt und die Anzahl der Ligen wurde um sechs auf nunmehr 27 erhöht. Natürlich können alle nationalen und internationalen Wettbewerbe originalgetreu nachgespielt werden, was für ordentliche Langzeitmotivation sorgt.

Dazu könnt ihr jederzeit ein eigenes Turnier oder eine Liga erstellen, solltet ihr doch einmal eine ganz persönliche Meisterschaft austragen wollen. Doch damit nicht genug: Die FIFA-Lounge, die in *FIFA 06* Einzug hielt, ist wieder mit dabei und ermöglicht Langzeitduelle gegen bis zu sieben Freunde. In diesem Modus werden bei einem Sieg die vom Gegner gespielten Teams erworben, sodass sich das eigene Mannschaftsrepertoire immer weiter erhöht – oder aber verkleinert, solltet ihr mal verlieren. Ist einer der Teilnehmenden drückend überlegen, dann können zum Ausgleich optional Cheat- und Handicap-Einstellungen vorgenommen werden. Zusätzlich gibt es frei wählbare Szenarien, die das Einzelspiel sehr variabel gestalten,

FINTE Bei den Freistößen stehen nun mehr Optionen zur Wahl, um den Gegner zu irritieren. Die Ausführung funktioniert gut. BILD: N-ZONE

EUROPAMEISTER Tja, in der Qualifikation zum nächsten Europa-Turnier sind die Griechen dann ja wieder mit dabei ... BILD: N-ZONE

und einen schönen Manager-Modus, der ebenfalls auf lange Sicht fesseln kann (siehe Extrakasten).

### IM DETAIL VERBESSERT

Klar, dass ein umfangreiches Arsenal an Mannschaften und Spielmodi noch lange kein gutes Fußballspiel garantiert, und jedem fallen sicherlich auf Anhieb mehrere Personen ein, die *FIFA* eben diese Qualität absprechen. Doch so vorschnell sollte man nicht urteilen, erst recht nicht, wenn man lange keinen *FIFA*-Titel mehr gespielt hat. Denn so wie die prominente Konkurrenz sitzt Electronic Arts keineswegs tatenlos herum. Zwar lässt sich darüber diskutieren, ob die ständigen Detailverbesserungen nicht schneller hätten bewerkstelligt werden können. Dennoch kann keiner bestreiten, dass peu à peu ein richtig gutes Fußballspiel aus *FIFA* geworden ist, das den Vergleich mit der Referenz anderer Systeme, *Pro Evolution Soccer*, keinesfalls scheuen muss. Dies mag daran liegen, dass man sich offensichtlich stark von der Konkurrenz hat inspirieren lassen. Das beste Beispiel hierfür ist die schon seit längerem geänderte Steuerung, die sich ganz klar am Konami-Titel orientiert, dessen neuester Teil übrigens auf dem DS und damit hierzulande zum ersten Mal auch auf einer Nintendo-Konsole erscheint.

Ein weiterer ehemaliger Kritikpunkt betrifft die künstliche Intelligenz der Kicker sowie die Ballphysik. Perfekt sind diese beiden Elemente auch in *FIFA 07* noch nicht, dennoch wurde erneut sichtlich daran herumgeschraubt. Was Grafik und Sound betrifft, können wir auf dem GameCube wohl keine Quantensprünge mehr erwarten, das *FIFA*-Optimum scheint hier endgültig erreicht. Die Stadien und die Spieler sehen sehr gut aus und sind wunderbar modelliert, wobei Letztere noch ein paar Animationsphasen mehr aufweisen als im Vorgänger. Was leider geblieben ist, sind die leichten Ruckler, die den Spielfluss zwar nicht entscheidend stören, aber trotzdem hin und wieder auffallen.

### NEUE SAISON, NEUES GLÜCK

Insgesamt wirkt das Spielgeschehen noch ein bisschen realistischer und flüssiger als noch in der WM-Ausgabe. Fast

ZU GUT Ronaldo zieht mit voller Wucht ins kurze Eck – keine Chance für den Aussie-Goalie Marc Schwarzer. BILD: N-ZONE

RUDELBILDUNG Samuel Eto'o kassiert Gelb – zum deutlichen Missfallen seiner Vereinskollegen. BILD: N-ZONE

jeder Spielzug funktioniert aufgrund der verbesserten KI genauso, wie ihr es geplant hattet, und die meisten Fehler im Spielaufbau oder Torabschluss verursacht ihr höchstselbst. Tödliche Pässe in den Lauf klappen besser als je zuvor und auch hohe Bälle finden häufiger einen Abnehmer. Alleine beim Stellungsspiel gibt es ab und an immer noch Probleme, und die Positionierung eurer Mitspieler im Rücken der Abwehr ist noch verbesserungswürdig. Dafür werden die je vier Offensiv- und Defensivtaktiken von eurer Mannschaft unmittelbar nach Anwahl mit Steuerkreuz oder Analogstick umgesetzt, und vor allem das Flügelspiel funktioniert ganz hervorragend. Kleinere Neuerungen bei den Freistößen und eine überarbeitete Tricksteuerung mit dem C-Stick wissen ebenfalls zu gefallen, wobei das Ringen um die bessere Kopfballposition nicht optimal funktioniert – wer kann schon gleichzeitig den C-Stick und einen der Knöpfe bedienen? Leider bezieht sich der gewählte Schwierigkeitsgrad zu offensichtlich auf die KI des Gegners, sodass dieser auf der Stufe „Amateur" haarsträubende Fehler produziert.

Unter dem Strich muss man dennoch einfach festhalten, dass *FIFA 07* das beste *FIFA* aller Zeiten ist! Es gibt schlichtweg kein besseres, hübscheres oder atmosphärischeres Fußballspiel auf dem GameCube. Damit ist *FIFA 07* für Ninteno-only-Zocker ein absoluter Pflichtkauf. Wir sind gespannt, was wir von einer Wii-Version der Reihe erwarten können, aber das steht ja auf einem ganz anderen Blatt und wird sich – wenn überhaupt – erst in unbestimmter Zukunft zeigen. ■

SUPER Die Spielermodelle – hier das von Wayne Rooney – sehen mal wieder spitze aus. BILD: N-ZONE

# Detail-Check

Unser Direktvergleich zeigt es deutlich: FIFA 07 kehrt in puncto Umfang zurück zu alter Stärke – und präsentiert sich zudem detailverbessert.

**FIFA 07**

**TECHNIK** ★★★★½

**Grafik:** Die Spieler sehen wie im Vorgänger super aus und bewegen sich geschmeidig. Einige neue Animationen sind hinzugekommen.
**Sound:** Authentische Schlachtrufe und Fan-Hymnen versetzen einen ins Stadion. Insgesamt geht der Kommentar in Ordnung.
**16:9 Modus:** Ja
**60-Hz-Modus:** Ja

**UMFANG** ★★★★★

**Modi:** Neben dem Einzelspiel werden alle nationalen und internationalen Wettbewerbe der 27 originalen Ligen geboten. Der gute Managermodus und die FIFA-07-Lounge halten einen auch längerfristig bei der Stange.
**Teams:** Alle Teams aus 20 Ländern und 27 Ligen plus 43 Nationalmannschaften.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Steuerung:** Der von FIFA eingeschlagene Weg setzt sich weiter fort und macht aus dem neuesten Ableger einen wirklich sehr gut spielbaren Fußball-Titel. KI und Steuerung wurden erneut verbessert und es gelingen (fast) alle Spielzüge.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

**FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006**

**TECHNIK** ★★★★½

**Grafik:** Spieler und Stadien sehen einen Tick schöner aus als in FIFA 06, sind klasse animiert und bis ins Detail nachmodelliert.
**Sound:** Originale Fangesänge vermitteln eine exzellente WM-Atmosphäre. Der Kommentar präsentiert sich weit weniger nervig.
**16:9 Modus:** Ja
**60-Hz-Modus:** Ja

**UMFANG** ★★½☆☆

**Modi:** Die WM plus Qualifikation ist der einzige Turnier-Modus. 40 globale Herausforderungen – unter anderem legendäre WM-Finalspiele – entschädigen da kaum. Die FIFA-Lounge, die in FIFA 06 debütierte, ist mit dabei.
**Teams:** 127 Nationalmannschaften mit großen Kadern und allen Originalnamen.

**GAMEPLAY** ★★★★½

**Steuerung:** Prinzipiell identisch zu FIFA 06. Die Mitspieler legen ein etwas intelligenteres Verhalten an den Tag als zuvor und der Ablauf ist noch ein bisschen flüssiger geworden. Gute „First Touch"-Kontrolle mit dem C-Stick.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

Zum Glück wurde der Umfang bei FIFA 07 wieder auf das gewohnt hohe Niveau angehoben. So bekommen GameCube-Spieler wieder die absolute Fußball-Referenz für ihre Konsole. Ein Pflichtkauf!

**MARIUS WALLAT**
ist besänftigt.

Nachdem ich mich tierisch über die – was den Umfang betrifft – fast schon frechen Einschnitte in *FIFA WM 2006* geärgert hatte, bin ich äußerst kritisch an den Test des Nachfolgers herangegangen. Und ich wurde positiv überrascht. EA bringt noch mal ein richtig gutes Fußballspiel auf den GameCube, das sich sehr flüssig spielt und sich langsam nicht mehr hinter seiner Lizenz verstecken muss. Auch der Managermodus macht längerfristig Laune.

**FABIAN SLUGA**
spielt auch FIFA 06 noch gerne.

Zugegeben, Electronic Arts hat mit *FIFA 07* mal wieder einen tollen und in einigen Aspekten verbesserten Nachfolger geliefert. Aber will ich mir jedes Jahr ein neues Fußballspiel kaufen, das nur einige, wenige Verbesserungen bietet? Ich persönlich hätte kein Problem damit, auch einmal länger auf das nächste *FIFA*-Update zu warten, wenn ich dafür einen wirklichen Meilenstein des Genres bekäme.

**FIFA 07**

| | |
|---|---|
| Genre: | Fußball |
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Entwickler: | EA Kanada |
| USK-Freigabe: | Ohne Altersbeschränkung |
| Preis: | Ca. € 60,- |
| Termin: | 28. September 2006 |
| Spieler: | 1 - 4 |
| Web: | www.fifa07.ea.com |
| Alternativen: | FIFA 06, Mario Smash Football |

- Überlegen großer Umfang
- Verbesserte Spieler-KI
- Das beste Fußball-Spiel auf dem GC
- Gelegentliches Ruckeln

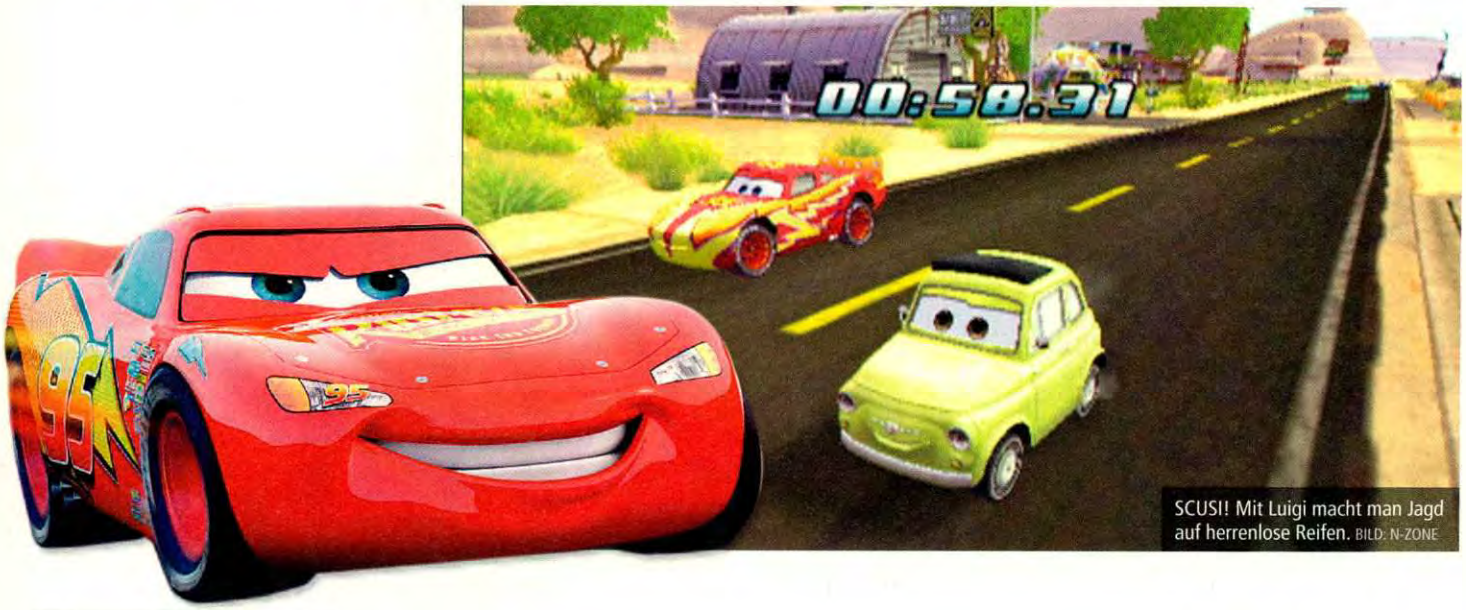
**WERTUNG** STEUERUNG 87% GRAFIK 87% SOUND 88%

MULTIPLAYER **89%** SINGLEPLAYER **89%**

Das beste FIFA aller Zeiten begeistert durch seinen riesigen Umfang und tolle Spielbarkeit.

HAFTUNG Mit dem Powerdrift schafft man wirklich jede Kurve. BILD: N-ZONE

DURCHBLICK Der Boxenstopp ist der kurzweiligste Teil der Speedway-Rennen. BILD: N-ZONE



SCUSI! Mit Luigi macht man Jagd auf herrenlose Reifen. BILD: N-ZONE

**Fakten**

- 24 Rennstrecken und 8 Minispiele
- Storymodus auch in Light-Version
- Frei befahrbare Spielwelt
- Deutsche Synchro
- 2-Spieler-Splitscreen-Modus

# Cars

## Es menschelt auf den Pisten von Radiator Springs, denn die Autos in THQs Rennspiel haben vor allem eins: Charme!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Jeder Autobesitzer kennt dieses Gefühl: Irgendwie scheint die Karre doch ihren eigenen Charakter zu haben. In Disneys neuestem Animationsfilm *Cars* wird das deutlich unterstrichen, denn da sind die Autos selbst die Hauptdarsteller – ganz ohne Fahrer. Die Story der GameCube-Versoftung orientiert sich dabei nur lose am Film und handelt von Lightning McQueen, dem Lokalhelden des Wüstenkaffs Radiator Springs. Der spritzige Sportwagen will unbedingt den legendären Piston-Cup gewinnen und muss bis dahin einige Prüfungen bestehen.

» Das Design der Autos ist sehr gelungen und verleiht ihnen enormen Charme. «

### FREI WIE EIN AUTO

Im Storymodus fährt man mit McQueen frei durch den Wüstenort und dessen Umgebung. Dort kann man zum einen die reichlich verteilten Punkte aufsammeln – und damit Extras freischalten – oder an verschiedenen Orten Herausforderungen annehmen. Über fünf Kapitel arbeitet man sich so bis zum Piston-Cup voran und erlernt dabei viele hilfreiche Techniken wie Drift, Boost oder das Fahren auf zwei Rädern. Für jüngere und ungeübte Spieler gibt es diesen Modus auch in einer Light-Version mit niedrigem Schwierigkeitsgrad und deutlich weniger Missionen.

Meist sind das Rennen, aber auch verschiedene Minispiele, bei denen man Traktoren auf ihrer Weide erschrecken oder Temposünder jagen muss. Hin und wieder wechselt man dabei die Rolle und steuert den Abschleppwagen Mater, den Polizeiwagen Sheriff und weitere originelle Charaktere. Das Design der einzelnen Autos ist ebenso gelungen wie auch die Zwischensequenzen und verleiht den Fahrzeugen einen enormen Charme. Der VW-Bully Fillmore, der als Hippie seinen Motor mit Öko-Sprit und Selbstgebrautem antreibt, ist ein Paradebeispiel!

### SOLIDE GRAFIK, SIMPLE PHYSIK

Grafisch wird die Autowelt solide dargestellt, doch leidet das technische Ge-

SPOILER SATT Ob die beim Rückwärtsrennen helfen? BILD: N-ZONE

samtbild unter gelegentlichen Rucklern und Pop-ups. Die monotone Wüstenlandschaft weckt obendrein den Wunsch nach ein wenig mehr Abwechslung. Immerhin kann das Städtchen nachts mit einer stimmungsvollen Neon-Beleuchtung punkten. Die Rennen an sich sind für erfahrene Spieler ein Klacks und richten sich mit ihrer simplen Fahrphysik eher an Einsteiger und junge Zocker. Spaß machen die einzelnen Herausforderungen dennoch, so gibt es jede Menge Abkürzungen, nett animierte Autos und dank der Gummiband-KI – die Gegner fahren langsamer, wenn man zurückliegt – hat man immer eine Chance auf den Sieg. Ab und an wird die Handlung auch in einen von fünf Superspeedways verlagert, wo man sich Kopf-an-Kopf-Rennen mit 19 Rivalen liefert – ansonsten zeigt man lediglich 4 Konkurrenten das Auspuffrohr. Leider ist es eine recht monotone Angelegenheit, ein Dutzend Runden im Kreis zu drehen. Immerhin ist der Boxenstopp eine gelungene Abwechslung. Hier muss man einige fixe Minispiele bestehen, um den Wagen zu tanken und neu zu bereifen.

### GELUNGENE UMSETZUNG

Falls man nicht allein auf die Landstraße flitzen will, kann man sich im Splitscreen-Modus mit einem Konkurrenten aus Fleisch und Blut messen. Dabei ist die Grafik jedoch sehr detailarm, was dem Spiel ein wenig den Reiz nimmt. Im Storymodus für Solospieler ist der Titel jedoch eine gelungene Filmumsetzung und überzeugt durch grundsolide Rennaction, einen feinen Humor und abwechslungsreiche Missionen. Filmfans und junge Nachwuchs-Schumis sollten mit den *Cars*-Flitzern ihre Freude haben. ■

**SEBASTIAN STANGE**
will ins Kino!

Ich bin verblüfft! Nachdem mich der Kinotrailer zu *Cars* kein Stück überzeugt hat, finde ich die Autos im Spiel nun so liebenswert und knuffig, dass ich mir unbedingt den Film ansehen muss. Schließlich habe ich McQueen und seine Freunde während der spaßigen Rennen ins Herz geschlossen.

**CHRISTOPH KRAUS**
lässt sich von Sebastian einladen.

War doch klar, dass Pixar nach dem Kinospektakel *Die Unglaublichen* einen weiteren Megaknüller inszenieren würde! Auch wenn das Spiel seine Macken hat, besitzt es doch Charme und macht Spaß. Ein neues *Mario Kart* ist es jedoch noch lange nicht, will es aber auch nicht sein.

**CARS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Rainbow Studios |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Preis: | Ca. € 40,- |
| Termin: | 1. September 2006 |
| Spieler: | 1-2 |
| Web: | www.carsdasspiel.de |
| Alternativen: | Mario Kart Double Dash!! |

- Liebenswerte Charaktere
- Umfangreicher Story-Modus
- Kleine Grafik-Schwächen
- Sehr simple Fahrphysik

**WERTUNG** STEUERUNG 80% GRAFIK 72% SOUND 74%

MULTIPLAYER **71%** SINGLEPLAYER **75%**

Liebevoll gemachtes Rennspiel, mit dem gerade Genre-Neulinge ihren Spaß haben sollten.

GEWINNSPIEL

## Fegt den Preise-Parkplatz leer!

**THQ hat sich nicht lumpen lassen und euch ein dickes Paket geschnürt. Beantwortet einfach folgende Frage, um einen der Preise zu gewinnen:**

**Welcher deutsche Formel-1-Star spricht in *Cars* den Ferrari?**

**Zu gewinnen gibt es:**

**3x Soundtracks zum Film**

**6x Sticker-Sets**

**6x coole Mattel-Spielzeug-Cars**

**10x *Cars*-Schlüsselanhänger**

Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96.
Einsendeschluss ist der 4. Oktober 2006

nzone 28 – Lösungswort – Name Anschrift
(z. B.: nzone 28 – Mario – Max Mustermann, Musterstraße 123, 00000 Musterstadt)

PLATZ DA! Weg mit dem Gestrüpp – der Stylus schafft freie Bahn. Früchte nicht vergessen! BILD: N-ZONE

PUSTEFIX Blast ins Mikro und haltet Krabbler Squirt von den Löwenzahnsamen fern! BILD: N-ZONE

DRAGON QUEST? Eine echte Herausforderung sind auch die Levels als Libelle Dragon nicht. BILD: N-ZONE

**Fakten**

- Von den Machern von Nanostray
- Für Kinder im Grund- und Vorschulalter
- 24 einsteigerfreundliche Levels
- Vier spielbare Insekten
- Freispielbare Galerie

VIDEO AUF DVD

# Miss Spider Harvest Time: Hop and Fly

## Qualität aus deutschen Landen oder „Pfui Spinne"?

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Was die TÜV-Plakette für sicherheitsbewusste Autofahrer ist, das stellt das Shin'en-Logo für Handheld-Zocker dar. Die Münchener Spieleschmiede hat sich mit *Nanostray* und *Iridion* unter Shooter-Fans bereits einen Namen gemacht und die Kleinsten freuten sich über honigsüßen Spielspaß in *Biene Maja: Süßes Gold*. In *Miss Spider Harvest Time: Hop and Fly* wenden sich die Grafikfetischisten nun an ein noch jüngeres Publikum!

### SCHNULLER IM GEPÄCK?

Ihr dirigiert eine Krabblermeute durch 24 extrem simple Levels – auf der Fahndungsliste: verstreute Früchte, die meist so schlecht versteckt sind, dass ihr förmlich mit der Nase draufgeschubst werdet. Jeder Charakter bringt dabei ein unterschiedliches Gameplay mit: Als Libelle Dragon und Käfer Bounce fliegt und spaziert ihr durch hübsch anzusehende Wälder mit netten Licht- und Transparenzeffekten, durchquert Wasserfälle, weicht Gestrüpp aus und bahnt euch den Weg zum Levelausgang. Ist das Insekten-Duo Shimmer und Wiggle an der Reihe, säubert ihr den Touchscreen mit dem Stylus von lästigem Stachelgras, das die Strecke blockiert. Und schließlich gibt es da noch Squirt – durch Pusten ins Mikro bugsiert ihr die Spinne an Löwenzahnsamen vorbei, die eure Energieleiste schröpfen. Hört sich cool an, ist aber eher für eure jungen Geschwister gedacht, denn Profis haben alle Levels nach nicht mal anderthalb Stunden gesehen. Selbst Anfänger kommen ob des extrem niedrigen Schwierigkeitsgrads kaum ins Schwitzen. Die Tatsache, dass auf Gewalt vollständig verzichtet wird, macht *Miss Spider* für Eltern jedoch durchaus interessant. Wer das große Einmaleins bereits beherrscht, ist für dieses Spiel aber definitiv zu alt! ■

**CHRISTOPH KRAUS**
spielt's das nächste Mal blind durch!

Als Geschenk zu meinem sechsten Geburtstag hätte mir *Miss Spider* durchaus gefallen. Aber selbst in diesem Alter hatte ich *Super Mario Land* schon komplett durchgespielt! Mag sein, dass solche Titel für die heutige Spielergeneration zu schwer sind – aber etwas mehr Geschick hätte Shin'en den jungen Zockern schon zutrauen können!

**MISS SPIDER HARVEST TIME: HOP AND FLY**

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Flashpoint |
| Entwickler: | Shin'en |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Preis: | Ca. € 30,- |
| Termin: | 7. August 2006 |
| Spieler: | 1 |
| Web: | www.shinen.de |
| Alternativen: | New Super Mario Bros. |

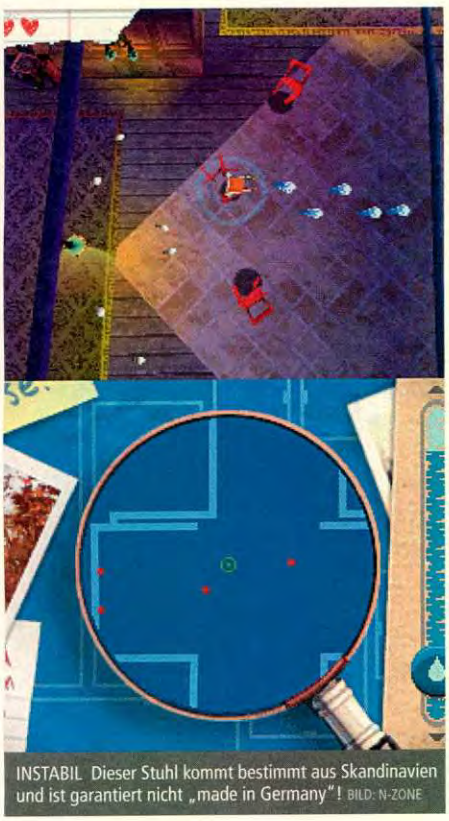
- Komplett gewaltfrei
- Nette Grafikspielereien
- Auch für Kinder vieeel zu leicht
- Extrem kurze Spielzeit

**WERTUNG** STEUERUNG 83% GRAFIK 79% SOUND 79%

MULTIPLAYER —

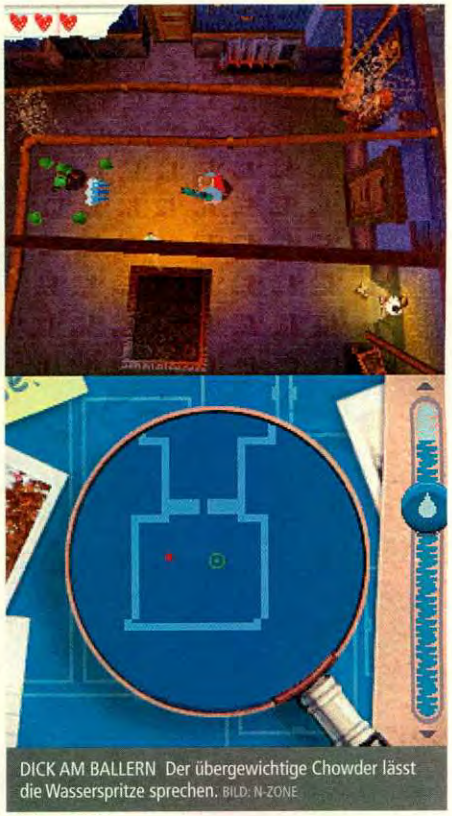
SINGLEPLAYER **63%**

Sehr einfaches Spiel für die Jüngsten – die wiederum werden ihren Spaß haben!



INSTABIL Dieser Stuhl kommt bestimmt aus Skandinavien und ist garantiert nicht „made in Germany"! BILD: N-ZONE

KAUZIG Gespräche mit abgedrehten Charakteren werden mit Echtzeitmodellen präsentiert. BILD: N-ZONE



DICK AM BALLERN Der übergewichtige Chowder lässt die Wasserspritze sprechen. BILD: N-ZONE

# Monster House

VIDEO AUF DVD

## Eine Immobilie hat Heißhunger auf alles, was ihr durch die Tür kommt!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Kennt ihr noch das Büchereirätsel aus *Super Mario 64*? In „Big Boos Burg" musste der schnauzbärtige Jump&Run-Star seinerzeit angriffslustigen Lexika ausweichen, um an einen verborgenen Powerstern zu gelangen. Nicht minder gefährlich geht es nun im Monster House zu – einem Wohnhaus, das auf mysteriöse Art und Weise Dinge und Personen verschwinden lässt. Um das Geheimnis der heißhungrigen Immobilie zu lüften, begeben sich die wagemutigen Kinder DJ, Chowder und Jenny mitten in die Brutstätte des Grauens. Wir sind es zwar gewohnt, dass Ikea-Möbel nach übermäßigem Gebrauch ein Eigenleben entwickeln – aber wenn Stühle und Tische plötzlich wild um sich schlagen, dann geht das schlichtweg nicht mit rechten Dingen zu!

### AUFSTAND DER DINGE

Wie in den Klassikern *Geometry Wars*, *Robotron 2084* oder dessen N64-Remake *Robotron X* navigiert ihr in dieser Umsetzung des kommenden Animationsfilms die Helden unabhängig von der Schussrichtung ihrer Waffe, einer Wasserspritzpistole. Mit dem Steuerkreuz (oder optional mit dem rechten Tastenblock) steuert ihr dabei die tollkühnen Teenager, während ihr mit dem Stylus bestimmt, wohin der Wasserstrahl fließen soll. Nach diesem immer gleichen Muster gähnt ihr euch in dem virtuellen Gemäuer von einem Raum zum nächsten, denn Horrorstimmung und Spielspaß will trotz Feindbegegnungen im Dauertakt nur äußerst selten aufkommen. Die Haare zu Berge stehen lässt uns dagegen eher die pseudo-gruselige Hintergrundmusik, die unmotiviert und gelangweilt in einer Dauerschleife heruntergespult wird. Abgesehen von ein paar Spritzen-Upgrades gibt es auch spielerisch keine neuen Facetten. Die uninspirierte Levelgestaltung ist der Gameplay-Tristesse ebenbürtig. Wenigstens der Umfang stimmt. Dieses Spiel hätte getrost vom gefräßigen Monster House mitverschlungen werden können! ■

**CHRISTOPH KRAUS**
hat Appetit wie ein ganzes Haus.

*Robotron X* für das Nintendo 64 heimste in der N-ZONE 05/98 „satte" 19 Prozent ein. *Monster House* vertraut auf dasselbe Gameplay, hübscht das Ganze mit deutlich ansehnlicheren Levels auf und hüllt das Spielkonzept in eine kindgerechte Story – fertig ist die mittelmäßige Filmumsetzung. Schade um den prinzipiell guten Steuerungsansatz!

### MONSTER HOUSE

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Artificial Mind and Movement |
| USK-Freigabe: | Ab 12 Jahren |
| Preis: | Ca. € 35,- |
| Termin: | 18. August 2006 |
| Spieler: | 1 |
| Web: | www.thq.de |
| Alternativen: | Space Invaders Revolution |

- Hoher Spielumfang
- Gute Steuerung, ...
- ... aber eintöniges Gameplay
- Monotone Hintergrundmusik

**WERTUNG** STEUERUNG 64% GRAFIK 44% SOUND 76%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **43%**

Lizenz-Verwurstung von der Stange mit dünnem Gameplay und liebloser Technik!

### Fakten

- Spielt die drei Helden des Films!
- Figur und Waffe werden unabhängig voneinander bewegt
- Steuerung für Links- und Rechtshänder geeignet
- Gameplay ähnelt Robotron 2084

# Monster House

## Die Nachfolger der Ghostbusters heißen DJ, Chowder und Jenny!

### Fakten

- Das Spiel zum Film (seit 24.08. im Kino)
- Erkundet ein Haus mit 10 weitläufigen Stockwerken!
- Gameplay ähnelt Zelda: A Link to the Past
- Übersichtskarte à la Metroid Fusion

ES WERDE LICHT! Erst mit der Taschenlampe könnt ihr weitere Räume erkunden. BILD: N-ZONE

UHR-PLÖTZLICH Noch ein Ruck und die Tür öffnet sich! BILD: N-ZONE

Einen Preis für frisches Spieldesign gewinnt Monster House nicht, dafür waren die Entwickler offensichtlich passionierte Fans von *Zelda: A Link to the Past*. In Anbetracht der grandiosen Vorlage bewerten wir den Gameplay-Diebstahl aber gnädig, schließlich sind die Mini-Ghostbusters ganz ordentlich geworden. Mit Wasserspritze, Blitzlichtkamera und jeder Menge Mumm in den Knochen dringen die unerschrockenen Teenager Chowder, Jenny und DJ in ein zehnstöckiges Haus ein. Im Fokus steht die Frage, ob die monsterverseuchte Bruchbude tatsächlich einige verschwundene Dinge zu verbergen hat. Statt wie Link mit Pfeil und Bogen zu hantieren, lasst ihr eure Wasserspritze für sich sprechen und statt Herzen sammelt ihr Süßigkeiten zur Wiederbelebung eurer Kräfte. *Zelda*-typische Schiebepuzzles gibt es genauso wie Tonkrüge, in denen sich frisches Inventar befindet. Neben dem spannungsarmen Gameplay enttäuscht vor allem die Schleifenmusik. Zum Nachwuchs-Miyamoto fehlt halt doch noch ein Stückchen! **(ck)**

**TEST**
**MONSTER HOUSE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | Artificial Mind and M. |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Preis: | Ca. € 35,- |
| Termin: | 18. August 2006 |
| Spieler: | 1 |
| Web: | www.thq.de |
| Alternativen: | Zelda: A Link to the Past |

WERTUNG — STEUERUNG 80% GRAFIK 79% SOUND 68%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 77%

Zelda-Kopie mit hohem Umfang und gutem Gameplay. Spielerisch aber etwas zäh!

# Babar: To the Rescue

## Töröööö! Ein Dickhäuter hat ba(r)barischen Spielspaß im Gepäck!

### Fakten

- 9 Levels mit jeweils drei Abschnitten
- Drei Spielarten: Ballonfahrt, Rennlevels, Jump&Run-Abschnitte
- Für Vorschüler
- Spielzeit für geübte Spieler: 45 Minuten
- Es gibt kein „Game Over"

SCHÖÖÖN EINFACH Da, ein Gegner! Der Einzige im ganzen Spiel! BILD: N-ZONE

45 MINUTEN SPIELZEIT „Wie doch die Zeit vergeht ..." BILD: N-ZONE

Meist stehen Eltern ahnungslos am Händlerregal, ziehen die Spielverpackung bei der Kaufberatung zurate und lassen am Ende die Münze entscheiden, welcher Titel im Einkaufswagen landet. Läuft's schlecht, wird belanglose Lizenzkost wie *Babar: To the Rescue* an die Kasse geschleppt. In 9 Levels muss der adelige Dickhäuter als Ballonfahrer Gewitterwolken ausweichen, öde Rennsequenzen absolvieren und viel zu simple Jump&Run-Abschnitte meistern. Frustmomente? Gibt's nicht, schließlich darf man Kinder ja nicht überfordern! Die Folge: Weder herausfordernde Gegner noch ein Game-Over-Screen „beeinträchtigen" den Spielablauf. Wen wundert's daher, dass Otto Normalspieler in weniger als 1 Stunde komplett durch ist? Wer seine Schultüte bereits in Empfang genommen hat, kann sich den Titel getrost sparen – zumal es gerade mal drei verschiedene Missionen gibt, die jeweils nur marginal verändert werden. Ihr sucht ein Geschenk für eure Geschwister? Eine *Benjamin Blümchen*-Kassette hält ähnlich lange bei Laune und ist dabei wesentlich günstiger! **(ck)**

**TEST**
**BABAR: TO THE RESCUE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Geschicklichkeit |
| Hersteller: | Flashpoint |
| Entwickler: | Sirius Games |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Preis: | Ca. € 30,- |
| Termin: | 7. August 2006 |
| Spieler: | 1 |
| Web: | www.flashpoint.de |
| Alternativen: | Mit Opa in den Zoo |

WERTUNG — STEUERUNG 74% GRAFIK 59% SOUND 49%

MULTIPLAYER: —
SINGLEPLAYER: 42%

Unwürdiges Geschenk mit dürftigem Umfang zum 75. Geburtstag des Comic-Dickhäuters!

# Yu-Gi-Oh! GX Duel Academy

## Abgekartetes Spiel mit über 1.200 neuen Karten! Ein Gameplay-Ass?

Konamis Kartenklopfer sind einfach nicht von ihrer Leidenschaft abzubringen. Gerade mal ein halbes Jahr nach *Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament 2006* warten schon wieder neue Herausforderungen auf geduldige Strategen. Im Gegensatz zum letzten Titel sind die Bildschirmtexte diesmal komplett englisch gehalten und auch die Anzahl an Karten wurde um 300 reduziert. Alle Monster-, Fallen- und Zauberkarten sind solide animiert, wenngleich die Präsentation hardwarebedingt schwächer ist, als es DS-Taktiker aus *Nightmare Troubadour* gewohnt sind. Alle Kämpfe werden aus einer Übersichtskarte ausgewählt – dort interagiert ihr mit Duellanten oder bastelt an eurem Deck. Echte Rollenspielstimmung will aufgrund der spartanischen Optik aber zu keiner Zeit aufkommen. Anfänger sollten sich besser erst anhand des Original-Kartenspiels mit dem umfangreichen Regelwerk vertraut machen, ehe sie digitale *Yu-Gi-Oh!*-Schlachten austragen, denn das Tutorial überfordert Einsteiger hoffnungslos. Als Schmankerl hat Konami der Spielepackung drei Extra-Karten beigepackt. **(ck)**

**TEST**
YU-GI-OH! GX DUEL ..

| | |
|---|---|
| Genre: | Strategie |
| Hersteller: | Konami |
| Entwickler: | Konami |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Preis: | Ca. € 40,- |
| Termin: | 27. Juli |
| Spieler: | 1-2 |
| Web: | www.konami.de |
| Alternativen: | Ein geselliger Skatabend |

WERTUNG (STEUERUNG 59% GRAFIK 67% SOUND 75%)

| MULTIPLAYER | SINGLEPLAYER |
|---|---|
| 70% | 71% |

Alles beim Alten: Für Fans einen Blick wert, der Rest bleibt bei Poker und Mau-Mau!

FÜR PROFIS Leicht zugänglich ist das Spielprinzip nicht. BILD: N-ZONE

STRATEGIE Eure Karten solltet ihr mit Bedacht wählen und einsetzen. BILD: N-ZONE

### Fakten

- Anders als die Vorgänger komplett englisch
- Drei Sammelkarten liegen bei
- Deck-Editor ist enthalten
- Tutorial für Anfänger zu kompliziert

# Meine Tierarztpraxis

## Nachwuchs-Weißkittel sucht Patienten – und wir den Spielspaß!

Manfred Trenz, der Macher hinter der Action-Legende *Turrican*, ist zurück! Allerdings wird diesmal auf Feuersalven und dicke Endbosse gänzlich verzichtet. Handlungsschauplatz ist stattdessen ein frisch eröffnetes Tierhospital, in dem künftig der Rubel rollen soll. Damit der Laden brummt und erkrankte Fellbündel wieder auf die Beinchen kommen, solltet ihr zunächst in der Werbeagentur Anzeigen schalten. Was, ihr habt zu wenig Kohle? Vom Bankier erhaltet ihr ein sattes Startkapital! Und weil euer Medizinschrank immer bis zum Bersten gefüllt sein muss, deckt ihr euch beim Händler fleißig mit Knabbereien, Seren und sonstigen Utensilien ein. Die Behandlung geht dann meist von selbst: Ihr sucht euch das jeweils richtige Präparat aus, drückt auf die A-Taste und schwuppdiwupp ist euer Kerlchen wieder auf Vordermann! Zugegeben: Das spannungsfreie Gameplay konnte uns nicht wirklich vom Hocker reißen. Als Mitbringsel für zwölfjährige *Wendy*-Leserinnen dürfte *Meine Tierarztpraxis* aber durchaus eine coole Sache sein. Verdammt, warum macht Herr Trenz nicht einfach weiterhin Action-Shooter?! **(ck)**

**TEST**
MEINE TIERARZTPRAXIS

| | |
|---|---|
| Genre: | Simulation |
| Hersteller: | dtp entertainment AG |
| Entwickler: | Independent Arts |
| USK-Freigabe: | Ab 12 Jahren |
| Preis: | Ca. € 40,- |
| Termin: | 27. Juli |
| Spieler: | 1 |
| Web: | www.anikids.de |
| Alternativen: | Meine Tierpension |

WERTUNG (STEUERUNG 61% GRAFIK 57% SOUND 68%)

| MULTIPLAYER | SINGLEPLAYER |
|---|---|
| — | 53% |

Kindgerechte Tierestreichel-Heilewelt-Simulation. Nee, das ist nix für uns Jungs!

SHOPPEN Beim Händler eures Vertrauens bekommt ihr alles für eure Lieben. BILD: N-ZONE

UNSPEKTAKULÄR Ähnlich wie bei den Sims seht ihr das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive. BILD: N-ZONE

### Fakten

- Programmiert von Manfred Trenz (Super Turrican)
- 22 Aufgaben plus „Ausreiten"-Modus
- 5 Tierarten können behandelt werden
- Für ganz friedliche und tierliebe Seelen

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

## Game & Watch

Zwischen 1980 und 1991 erschienen bei Nintendo über 50 Handheld-Spiele in der fabelhaften Game&Watch-Reihe. Jedes dieser Geräte bot auf einem LCD-Bildschirm ein einziges Spiel, darunter Klassiker wie *Donkey Kong, Mario Bros.* und *Zelda*. Obwohl die Game&Watch-Spiele schließlich dem Game Boy weichen mussten, waren sie mit weltweit über 40 Millionen verkaufter Einheiten ein Riesenerfolg. Seither sind tragbare Videospiele stets weiterentwickelt worden, den vorläufigen Höhepunkt markiert die aktuelle Generation des DS. Der schlichte, aber gleichzeitig süchtig machende Reiz von Game & Watch ist dabei nach wie vor erhalten geblieben. Als Beweis hierfür mögen die zahlreichen Revivals dienen, welche die Game&Watch-Idee seither erfahren hat. Zwischen 1989 und 2002 wurde die Reihe durch vier Game&Watch-Titel für den Game Boy Color und den GBA wiederbelebt. 2001 wurde der Charakter Mr. Game & Watch in *Smash Bros. Melee* für den Cube eingeführt. Nintendo hat sogar eine Game&Watch-CARDe-Serie für GBA und CARDe Reader+ entwickelt, die jedoch nie auf den Markt kam. Interessanterweise passt die Dual-Screen-Fähigkeit des DS perfekt zum Multiscreen-Game&Watch-Konzept. Das mag auch der Grund dafür sein, dass Nintendo sich kürzlich dafür entschieden hat, eine Game&Watch-Sammlung für den DS herauszubringen. Leider ist diese nur über die japanische Webseite von Nintendos „Club Nintendo" zu erhalten. Die Sammlung umfasst drei Spiele: *Oil Panic, Donkey Kong* und *Green House* – im Original allesamt Multiscreen-Titel. Es überrascht nicht, dass diese Kollektion schnell sehr populär wurde und bei Club Nintendo rasch ausverkauft war. Zunehmend erscheinen Game&Watch-Titel nun auch als Mini-Spiele in anderen DS-Titeln – wie etwa *Chef* im Timer-Modus von *Talk! DS Cooking Navi*. Und wenn immer mehr Leute nach Re-Releases von Game&Watch-Spielen verlangen, sollte Nintendo mal über eine spezielle Game&Watch-Klassikerserie für den DS nachdenken – vergleichbar mit der Famicom-Minireihe für den Game Boy.

# King of the River Fishing

## Der König der Fischer – jetzt auf dem DS

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Marvelous Interactive, **Termin:** Herbst 2006, **Web:** www.mmv-i.net

Die *King of the River Fishing*-Serie gibt es bereits seit 1990 und hat sich mittlerweile zu einem äußerst populären Fischer-RPG entwickelt. Zum einen dank der realistischen Fischfang-Action, zum anderen wegen der entspannenden Atmosphäre, welche die Story verströmt. Denn ihr nehmt dabei hautnah am Leben auf und neben dem Fluss teil. Auf dem DS stößt die Reihe nun in eine neue Dimension vor. Durch die Aufteilung auf zwei Bildschirme seht ihr nämlich gleichzeitig, was über und was unter der Wasseroberfläche vor sich geht. Das macht das Fischen zu einem ganz besonderen Erlebnis, denn ihr könnt eure Beute nun viel besser anvisieren. Während ihr mit euren schuppigen Gegnern kämpft, führt ihr mithilfe des Touchscreens die Angelrute fast so wie in Wirklichkeit.

Trotz der realistischen Darstellung hat sich dieses Rollenspiel zugleich eine dezent-märchenhafte Anmutung bewahrt. Denn in der Haupthandlung geht es darum, einen ganz speziellen Fisch zu finden, der euch dabei hilft, eure Schwester von einer schweren Krankheit zu heilen. Bei eurer fieberhaften Suche nach diesem Fisch trefft ihr sowohl auf gute als auch auf böse Monster, die euch ihrerseits um Unterstützung bei ihren Problemen bitten. Als Gegenleistung helfen sie euch dann, eure eigentliche Aufgabe zu einem guten Ende zu führen. **(wh/ts)** ■

FRISCHER FISCH Am Ufer des Flusses werft ihr eure Angel aus und könnt entspannen. BILD: MARVELOUS

# Remindelight

## Hauen und stechen in einer Fantasy-Rollenspielwelt

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Taito, **Termin:** 28. September 2006, **Web:** www.taito.co.jp/d3/cp/remindelight/

*Remindelight* ist ein Action-RPG in einer Fantasy-Welt, das die Möglichkeiten des DS-Touchscreens und -Mikrofons nutzt, damit der Spieler im Kampf gegen Feinde gut gerüstet ist und Rätsel leichter lösen kann. Während der Echtzeit-Kämpfe benutzt ihr den Stylus entweder als Waffe oder als Schild. Zunächst wählt ihr aus vier verschiedenen Rassen euren Charakter aus. Danach entscheidet sich, welche Waffen ihr gebrauchen dürft: Schwert, Bogen, Axt oder Speer. Je nach Waffentyp macht ihr euch eine der Basisattacken – Hauen oder Stechen – zunutze; und das ganz einfach mittels Stylus und Touchscreen. Einen Hieb führt ihr aus, indem ihr den Stift in der gewünschten Richtung über den Touchscreen zieht. Zustechen könnt ihr durch Drücken des Stylus auf den Screen. Sucht den Schwachpunkt eures Gegenübers und schlagt dann erst zu.

Aber ihr müsst euch auch schützen. Euer Schild wird aktiviert, indem ihr das Schild-Zeichen über den Screen zieht, sodass Angriffe des Gegners blockiert werden. Achtet stets auf die richtige Position des Schildes, um auch wirklich gut geschützt zu sein – denn eure Gegner sind sehr beweglich. **(wh/ts)** ■

MÜSSIGGANG Die Welt von Remindelight bietet abwechslungsreiche Landschaften. BILD: TAITO

SCHUTZ UND SCHILD Gegen Angriffe des Feindes hilft in der Regel ein gut positionierter Schild. BILD: TAITO

# Super Control Mecha MG

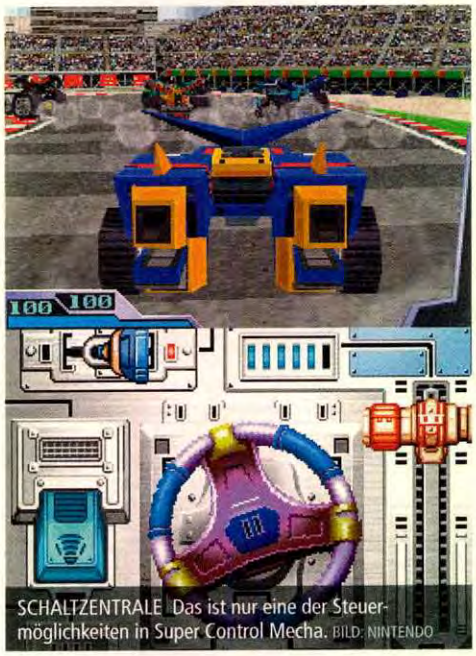
## Unterschiedliche Aufgaben in riesenhaften Fahrrobotern

ACTION | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 2. September 2006, **Web:** www.nintendo.co.jp/ds/aigj/

In *Super Control Mecha MG* spielt ihr einen 13-jährigen Helden, der die Fähigkeit besitzt, verschiedene 30 Meter hohe Mech-Roboter – bekannt als MG: Marionation Gear – zu steuern. Dabei kämpft ihr gegen eine Armee feindlicher Mech-Robos, die fortwährend eure Städte angreifen. Insgesamt steuert ihr über 100 verschiedene MG-Typen, die etwa die Form eines Autos, schweren Maschinengewehrs oder riesigen Insekts annehmen. Zusätzlich verfügt ihr über eine breite Vielfalt an Waffen, einschließlich Zweihänder und Langbogen.

Obwohl das Spiel zunächst nicht bahnbrechend erscheint, ist die Steuerung doch einzigartig. Denn ihr habt das Gefühl, tatsächlich im Cockpit eures Mechs zu sitzen. Darüber hinaus steuert sich jeder Mech ganz anders. Während der obere Screen euren Roboter in Aktion zeigt, erscheint auf dem unteren euer Cockpit mit der Steuerungseinheit. Je nach Mech-Typ greift ihr dort dann in ein Lenkrad oder nehmt einen Joystick zur Hand.

Die unterschiedlichen Missionen haben schließlich auch noch mehr zu bieten als nur stupide Kämpfe. Daneben gibt es beispielsweise auch Autorennen oder Transportaufgaben, sodass ihr für jede Anforderung einen geeigneten Mech auswählen müsst. **(wh/ts)** ■



SCHALTZENTRALE Das ist nur eine der Steuermöglichkeiten in Super Control Mecha. BILD: NINTENDO

# Dragon Quest Monster Joker

## Monstermeister-Macher im weitläufigen 3D-Gewand

ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** 2. September 2006, **Web:** www.dqm-j.com

Einer der Hauptaspekte in der *Dragon Quest Monsters*-Serie ist die Möglichkeit, Monster zu euren Verbündeten zu machen und sie in euer Team einzugliedern. Während ihr dann mit euren Monstern in den Kampf zieht, könnt ihr sie beschwören und somit immer stärker machen. Dieses Feature ist auch ein Schlüsselelement in *DQM Joker*, wo ihr selbst versucht, ein Monster-Meister zu werden. Ihr versucht, Monster eurer Gruppe hinzuzufügen, indem ihr den magischen Scout-Ring auf die Kreaturen anwendet, die euch im Spiel begegnen. Seid ihr damit erfolgreich, dann könnt ihr sie auf die Suche nach anderen, stärkeren Monster schicken. Mit zunehmender Kampferfahrung gewinnen die Monster eures Teams sogenannte Skill Points hinzu, mit denen ihr deren Spezialfähigkeiten ausbauen könnt. Doch damit nicht genug, ihr könnt sogar verschiedene Monster miteinander kombinieren, um völlig neue Geschöpfe entstehen zu lassen.

Die größte Überraschung dieses Spiels aber ist, dass es – obwohl ein DS-Titel – mit einer 3D-Spielwelt aufwartet, in der ihr euch völlig frei bewegen dürft. Sowohl in den Dungeons als auch auf dem offenen Feld lauft ihr dann auf der Suche nach Monstern frei herum – oder ihr rennt in Panik davon, wenn sie sich auf die Jagd nach euch machen. **(wh/ts)** ■

AUF DER FLUCHT Manchmal heißt es: Beine in die Hand nehmen und vor den Monstern abhauen. BILD: SQUARE ENIX

AKTUELLES AUS DEN USA

HEINRICH LENHARDT berichtet.

## Der plötzliche E3-Tod

Kürzlich noch wurde sie als wichtiges, traditionsreiches Spektakel gefeiert, bei dem die Spieleindustrie drei tolle Tage lang erhöhte Medienaufmerksamkeit genießt. Auf dem Neuheiten enthüllt und Trends geschmiedet werden, wie zum Beispiel die neu entbrannte Wii-Liebe vieler US-Publisher. Aber urplötzlich wurde der Deckel zugemacht, die Electronic Entertainment Expo (im Volksmund E3 genannt) wird es in dieser Form nicht mehr geben. Was angesichts des langjährigen Gejammers vieler Aussteller und Besucher nicht wirklich überraschend kommt: Eine eher weiche Interpretation des Begriffs „Fachbesucher" machte aus dem Industrietreff einen Zirkus mit zuletzt 60.000 Besuchern und ungesunde Dezibelwerte verursachenden Monster-Ständen. Für einen größeren Aussteller läpperten sich da so einige Millionen an Kosten zusammen. Geld, das man lieber in Produktpflege oder kleinere Presse-Events im sachlicheren Rahmen stecken könnte. Das Messe-Vakuum scheint ohnehin nicht lange bestehen zu bleiben, in den USA kündigten die ersten Veranstalter Ausweitungen ihrer 2007-Aktivitäten an. Auch die E3 will sich in einer neuen, kuscheligeren Form zurückmelden, dann vielleicht nur noch mit 10 Prozent der letzten Besucherzahl. Die riesigen Beschallungssysteme können dann ebenso wie die Standluder-Models zu Hause bleiben.

## NEWS-TICKER

**WASSERDICHTER DS** Die Firma Ishizakishizai hat unter der Produktbezeichnung Aquatalk Game+ ein spezielles, wasserdichtes Softcase für den Nintendo DS hergestellt, das es dem Spieler erlaubt, sogar bei strömendem Regen zu zocken.

**NINTENDOS DS ÜBERSCHREITET DIE 10-MILLIONEN-MARKE** Ende Juli dieses Jahres stand es fest: Innerhalb von nur 20 Monaten seit dem Erscheinen des DS hat Nintendo in Japan über 10 Millionen des schmucken Handhelds verkauft – die „alte" und die Lite-Version zusammengerechnet. Damit avancierte das Handheld zum sich am schnellsten verkaufenden Videospiele-Gerät in Japan.

# DS-Lite-Akku & Ladestation

## Das praktische Produktpaar im Praxistest

Wer lange mit dem DS Lite unterwegs ist, braucht einen Ersatzakku. Doch der Tausch ist kompliziert, denn die Unterseite des Handhelds ist verschraubt. Bigben Interactive hat mit seinem neuen Zubehörpaket eine Lösung für dieses Problem und liefert euch einen neuen Akku (1.000 mAh bei 3,7 Volt), einen kleinen Schraubenzieher zum Lösen des Originaldeckels, einen schraubenlosen Ersatzdeckel und ein Tischladegerät. Doch das Set hat eine Schwäche: Leider wird es ohne eigenes Netzteil geliefert, sodass ihr das Ladegerät von Nintendo an die Station anschließen müsst.

**TEST**
LITE-AKKU + LADESTAT.

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Bigben Interactive |
| Info-Telefon: | 0900-1851787 |
| Web: | www.bigben-interactive.de |
| Preis: | Ca. € 19,- |
| Preis-Leistung: | Gut |

- Beigelegter Akku (1.000 mAh)
- Ersatzdeckel ohne Schrauben
- Schraubendreher liegt bei
- Ladeschale ohne Netzteil

**WERTUNG** ★★★★★

Gutes Paket für Vielspieler: Der Akku hält für fünf Stunden; die Ladeschale muss mit Nintendos Ladegerät verbunden werden.

# WiFi MAX

## Das Funknetzwerk für DS, DS Lite und PSP

Mit diesem Paket verwandelt ihr euren PC in einen Funknetzwerk-Verteiler, über den ihr mit eurem DS online spielen könnt. Das Herzstück ist ein USB-Stick mit einem eigenen Standfuß. Auf einer CD findet ihr PC-Treiber sowie ein Softwarepaket, mit dem ihr den Funkanschluss einrichtet. Zur Datenverschlüsselung versteht sich der DS nur auf den veralteten WEP-Standard, wobei der Stick auch WPA unterstützt. Dieses Paket ist für unbegabte PC-Bastler sehr empfehlenswert, PC-Profis legen sich aufgrund des hohen Preises besser gleich einen WLAN-Router oder Access Point zu.

**TEST**
WIFI MAX

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Datel/Bigben Interactive |
| Info-Telefon: | 0900-1851787 |
| Web: | www.bigben-interactive.de |
| Preis: | Ca. € 49,- |
| Preis-Leistung: | Ausreichend |

- Einfache Konfiguration
- Media-Server für PSP
- Nur WEP-Verschlüsselung
- Potenzielle Probleme mit Firewalls

**WERTUNG** ★★★★★

Wer eine einfache Lösung für den Funknetzwerk-Zugang des DS sucht, wird hier fündig und nimmt kleine Sicherheitsmängel in Kauf.

# GBA- und DS-Modulschutz

## Die Schutzdose für eure DS- und GBA-Spiele

Diese robuste Plastikdose lässt sich über einen Druckverschluss öffnen, aufklappen und bietet im Inneren Platz für drei DS-Module, drei GBA-Spiele und einen DS-Lite-Stylus (wird nicht mitgeliefert). Die Box ist mit einem weißen Gummi ausgelegt, das sämtliche Spielmodule sicher umschließt und auch vor ungewollten Erschütterungen schützt. Das Design lehnt sich an den DS Lite an, fällt aber etwas größer aus. Besonders praktisch: Statt eines GBA-Spiels könnt ihr auch den Ersatzakku (im Test auf der linken Seite) einlagern oder auf Reisen mitnehmen.

**TEST**
MODULSCHUTZ

| | |
|---|---|
| Typ: | Zubehör |
| Hersteller: | Bigben Interactive |
| Info-Telefon: | 0900-1851787 |
| Web: | www.bigben-interactive.de |
| Preis: | Ca. € 9,- |
| Preis-Leistung: | Gut |

- Typisches DS-Lite-Design
- Gummi auf der Innenseite
- Robuste Hülle
- DS-Stylus nicht mitgeliefert

**WERTUNG** ★★★★★

Robuste Lagerdose für je drei DS- und GBA-Spiele und einen Ersatzstylus, der leider nicht mitgeliefert wird. Empfehlenswert.

## DAS BESTE ZUBEHÖR

| Artikel | Kategorie | Hersteller | ca. Preis | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| **GAMECUBE** | | | | |
| GameCube-Controller | Controller | Nintendo | € 40,- | ★★★★★ |
| MicroCON Wireless | Controller | MadCatz | € 30,- | ★★★★☆ |
| Soft Touch Controller | Controller | Bigben | € 15,- | ★★★★☆ |
| Cube Pad | Controller | SpeedLink | € 13,- | ★★★★☆ |
| CubeShock | Controller | Madrics | € 10,- | ★★☆☆☆ |
| Madrics CubeShock | Controller | Madrics | € 15,- | ★★☆☆☆ |
| Brooklyn Booster XXL | Lenkrad | Vidis | € 60,- | ★★★★★ |
| Force Feedback Wheel | Lenkrad | Logitech | € 80,- | ★★★★☆ |
| RGB-Kabel | Zubehör | Vidis | € 10,- | ★★★★☆ |
| Action Replay | Cheat-Modul | Datel | € 40,- | ★★★★☆ |
| Memory Card XXL | Speicherkarte | Madrics | € 17,- | ★★★★☆ |
| Z-680 | 5.1-Boxen | Logitech | € 499,- | ★★★★★ |

| Artikel | Kategorie | Hersteller | ca. Preis | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| **NINTENDO DS** | | | | |
| DS Travel Pack | Zubehör | Logic3 | € 20,- | ★★★★☆ |
| DS Einsteigerset | Zubehör | Bigben | € 15,- | ★★★☆☆ |
| Brooklyn Accessory-Kit | Zubehör | Vidis | € 8,- | ★★★☆☆ |
| **GAME BOY ADVANCE** | | | | |
| Action Replay GBA | Cheat-Modul | Bigben | € 30,- | ★★★★☆ |
| Adv. Power Grip SP | Zubehör | Jöllenbeck | € 20,- | ★★★★☆ |
| GBA SP Akku | Zubehör | Bigben | € 9,- | ★★★★☆ |
| **GAME BOY MICRO** | | | | |
| Game Boy Micro Pack 2 | Zubehör | Bigben | € 30,- | ★★★☆☆ |
| Game Boy Micro Bag | Tasche | Bigben | € 20,- | ★★☆☆☆ |

# Star Fox Command

Mit einem Schuss Strategie durch den Weltraum. Das taugt Fox' DS-Premiere!

VIDEO AUF DVD

KRITZELEI Mit dem Stylus könnt ihr einige Löcher in den Kriegsnebel malen. BILD: N-ZONE

EISPLANET Auf dem Eisplaneten versuchen die Gegner euch mit zahlreichen Feuerbarrieren den Flug zu erschweren. BILD: N-ZONE

0 VON 6 Die Anzeige am unteren, rechten Rand des oberen Bildschirms zeigt euch an, wie viele Extras ihr in diesem Level noch sammeln müsst. BILD: N-ZONE

AUTOR: FABIAN SLUGA

*Star Fox* mit Strategie-Einschlag und Stylus-Steuerung? Die Verwunderung war groß, als Nintendo den Titel auf der E3 ankündigte. Mittlerweile ist die japanische Version erschienen und wir haben sie uns direkt unter den Nagel gerissen. Kann *Star Fox Command* mit den prominenten Vorgängern mithalten?

### DIE GESCHICHTE

Die Geschichte von *Star Fox Command* setzt da an, wo *Star Fox Assault*, welches vor etwa einem Jahr für GameCube erschienen ist, aufgehört hat. Einige Jahre sind ins Weltall gezogen und der Planet Venom, der Ursprung der letzten Bedrohungen durch Andross und Oikkinny, wurde von der Flotte Cornerias strengstens überwacht. Doch ohne Vorankündigung greift die Anglor-Rasse aus den Tiefen Venoms an. Die Armee Cornerias versucht die Angreifer zurückzuschlagen, doch sie ist chancenlos. Zahlreiche Städte im Lylat-System sind rasch erobert. Es ist Zeit, das Starfox-Team um Fox McCloud zu reaktivieren.

Das Gameplay von *Star Fox Command* unterscheidet sich grundlegend von den bisherigen *Star Fox*-Spielen. Denn anders als in *Starwing (SNES), Lylat Wars (N64)* und *Star Fox Assault (GameCube)* handelt es sich bei *Star Fox Command* um einen Mix der aus den Vorgängern bekannten actionreichen Flugeinlagen und Strategie-Komponenten. So beginnt ihr jede Mission von eurer Basis, der Great Fox. Vorraussetzung in den Missionen ist, dass die Great Fox nicht zerstört wird. Die Great Fox selbst ist dabei nicht komplett wehrlos, denn sie kann bis zu drei Raketen lagern und diese auf Feinde abschießen. Raketen-Nachschub findet ihr auf der Übersichtskarte – meist gut versteckt hinter dem Nebel des Krieges, der nicht nur Feinde verborgen hält, sondern eben auch nützliche Extras wie Raketen oder Energie. Dem Kriebsnebel könnt ihr zu Rundenbeginn per Stylus etwas zu Leibe rücken. Diese Aktion ist jedoch limitiert und der Nebel des Kriegs wächst in der nächsten Runde wieder.

Auf der Übersichtskarte legt ihr via Touchscreen die Flugrouten für eure Schiffe fest, indem ihr einfach Linien zieht.Das Spielgeschehen läuft rundenbasiert ab. Zunächst steuert ihr nur Fox McCloud, später auch die restliche *Star Fox*-Bande mit Slippy Toad, Crystal und Co. Jeder Charakter besitzt ein eigenes Raumschiff, das in einer Runde eine bestimmte Distanz im Weltraum zurücklegen kann. Habt ihr all eure Routen eingezeichnet, zieht der

» Die Grafik von Star Fox Command ist gut, ohne jedoch zu glänzen. «

### Fakten

- Fortsetzung der populären Star-Fox-Reihe
- Mit Fox Mc Cloud, Crystal, Peppy O'Hare, Slippy Toad, Falco und weiteren Charakten
- Bietet knapp 10 verschiedene Enden
- Kombiniert Weltraum-Action mit Strategie-Elementen
- Wird komplett über den Touchscreen gesteuert
- Ist onlinefähig

# Der verschollene Sohn

**Starwing bot 1992 sensationelle Grafik für Heimkonsolen. Was viele nicht wissen: 1995 sollte ein Nachfolger erscheinen.**

*Star Fox 2* war eigentlich fast fertig entwickelt, erblickte jedoch nie das Licht der Welt. Der Grund war wohl die bevorstehende Veröffentlichung des Nintendo 64, dem man mit einem neuen *Star Fox*-Spiel (erschien später unter dem Namen *Lylat Wars*) stärkere Chancen auf dem Markt einräumte. *Star Fox 2* sollte auf einen gegenüber dem Vorgänger weiterentwickelten FX-Chip setzen, der noch bessere 3D-Grafiken ermöglicht hätte. Außerdem sollte der Titel einen Zweispieler-Modus, verschiedene Raumschiffe pro Charakter und ein offenes Gameplay statt vorgeschriebenen Flugbahnen bieten. Das einzige, was heute noch an *Star Fox 2* erinnert, sind diverse Beta-Versionen des Spiels, die irgendwie den geheimen Festplatten der Entwickler entflohen sind und nun durch das Internet geistern.

BILD: N-ZONE

Computer-Gegner seine Raumschiffe. Nun habt ihr die Möglichkeiten, einen Feind in einen Luftkampf zu zwingen, indem ihr die Flugroute direkt auf den Gegner wählt. Wenn ihr auf einen Gegner trefft, tretet ihr in klassischer *Star Fox*-Manier im Luftkampf gegeneinander an. Treffen mehrere eurer Schiffe auf einen Feind, z. B. Fox und Slippy, könnt ihr vor dem Luftkampf auswählen, mit wem ihr in den Kampf ziehen wollt. Auf dem oberen Schirm findet die Flug-Action statt, auf dem Unteren wird, ähnlich wie bei *Metroid Prime Hunters*, ein Radar angezeigt. Das Radar zeigt nicht nur eure Feinde an, sondern auch, wo ihr wichtige Extras findet. Für jeden Luftkampf habt ihr nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Die Zeit, die ihr in einem Luftkampf verliert, steht euch im nächsten Kampf nicht mehr zur Verfügung. Allerdings erhaltet ihr durch besiegte Feinde und Extras stets neue Zeit. Die Luftkämpfe werden dabei immer nur in begrenzten Arenen abgehalten. Kommt ihr an den Rand, fliegt euer Schiff automatisch eine Wende. Ziel in den Luftkämpfen ist es stets, bestimmte Feinde auszuschalten. Diese hinterlassen Ringe, die ihr einsammeln müsst. Habt ihr die vorgeschriebene Anzahl an Ringen eingesammelt, habt ihr den Kampf gewonnen. Es sei denn, ihr seid gerade in den Kampf mit einer gegnerischen Basis verstrickt. In diesem Fall folgt ein kleiner Geschicklichkeitsabschnitt, in dem ihr euren Flieger einen vorgegebenen

ZWIEGESPRÄCH Die Zwischensequenzen sind wenig beeindruckend. BILD: N-ZONE

GELUNGEN Die Steuerung erfolgt komplett über den Touchscreen. BILD: N-ZONE

ENDKAMPF In einigen der Endkämpfe müsst ihr durch Quadrate fliegen, um den Boss zu besiegen. BILD: N-ZONE

GRAFISCH SOLIDE Mal sieht die Grafik der Levels richtig gut aus, in anderen Abschnitten wirkt sie dagegen etwas simpel. Metroid Prime Hunters holt mehr aus dem DS. BILD: N-ZONE

Pfad entlangmanövrieren müsst, um zum Schluss die Basis zu vernichten. Solltet ihr einmal einen Luftkampf verlieren, wird euch ein Leben abgezogen und der Gegner zieht auf der Übersichtskarte näher an euer Basisschiff. Berührt der Feind die Great Fox, ist diese zerstört und das Spiel verloren.

Die Steuerung in den Luftkämpfen erfolgt komplett per Stylus und Touchscreen. Neben den Lenkbewegungen, könnt ihr via Touchscreen auch einige klassische *Star Fox*-Manöver absolvieren. Tippt ihr die obere Hälfte des Touchscreens zweimal an, vollführt euer Schiff einen Boost. Tippt ihr auf die untere Hälfte des Touchscreens, bremst ihr ab. Am Rand des Touchscreens findet ihr zudem noch drei Symbole. Mit dem Bomben-Symbol könnt ihr Smartbomben auf Gegner ziehen. Durch einen Klick auf die anderen beiden Symbole könnt ihr Loopings und Halbloopings vollführen, um Gegner auszumanövrieren. Bewegt ihr den Stylus des DS im Kreis, vollführt euer Schiff eine Rolle, welche sämtliche Schüsse der Feinde abwehrt. Geschossen wird mit Digitalkreuz oder einer der anderen Tasten des DS. In der Praxis funktioniert die Steuerung wirklich gut, auch wenn man sich anfangs erst an sie gewöhnen muss. Neben dem Einzelspieler-Modus bietet *Star Fox Command* für Nintendo DS einen Mehrspieler- und sogar einen Online-Modus, die solide Unterhaltung bieten und welche wir euch im Detail-Check näher vorstellen.

Die Grafik von *Star Fox Command* ist gut, ohne jedoch zu glänzen. Die Flugpassagen auf den Planeten sind grafisch abwechslungsreich inszeniert und laufen in meist flüssiger 3D-Grafik. An die grandiose Grafik von *Metroid Prime Hunters* kommt *Star Fox Command* aber nicht heran. Die Dialoge in Zwischensequenzen werden als Texteinblendungen dargestellt und mit der bereits aus einigen Vorgängern bekannten Fantasie-Sprache untermalt. Im Options-Menü könnt ihr mit eurer Stimme zudem euer eigenes Gebrabbel aufnehmen, das dann in den Zwischensequenzen verwendet wird. Leider lassen die Zwischensequenzen durch die sterile Präsentation Atmosphäre vermissen. ■

# Detail-Check

Wir verraten, was Star Fox Command auszeichnet und ob der neueste Teil der Kultserie an die Brillanz des SNES-Klassikers heranreichen kann.

**GAMEPLAY** ★★★★☆

**Strategie-Einschlag:** Vor jedem Luftkampf werden die Raumschiffe auf einer Übersichtskarte rundenbasiert in Stellung gebracht. Flugrouten werden eingezeichnet, nicht passierbare Hindernisse umkurvt, Feinden der Weg abgeschnitten und Extras aufgesammelt. Das Ganze hat nicht die spielerische Tiefe eines *Advance Wars*, funktioniert aber erstaunlich gut. Beim erneuten Durchspielen kann man verschiedene Routen wählen, was zu knapp 10 verschiedenen Enden führt.

**Flug-Abschnitte:** Hat man seine Schiffe in Stellung gebracht und trifft auf Feinde, kommt es zum Luftkampf im Weltraum oder auf Planetenoberflächen. Die unterschiedlichen Raumschiffe haben individuelle Stärken wie z. B. bessere Laser. Mithilfe von Smartbomben, Loopings, Halbloopings und Rollen hält man sich die Gegner vom Leib und setzt zum Gegenangriff an. Ziel ist es stets, in den begrenzten Arenen eine bestimmte Anzahl an Feinden zu besiegen und die übrig bleibenden Extras einzusammeln. Dafür steht euch nur ein begrenztes Zeitlimit zur Verfügung. Die Zeit wird in weitere Flugabschnitte übernommen, was euch zusätzlich unter Druck setzt.

**Die Steuerung:** Ein besonderes Feature von *Star Fox Command* ist die gelungene Steuerung, die über den Touchscreen erfolgt. Und das sowohl während der Luftkämpfe als auch während des Strategie-Parts.

**Die Charaktere:** Spieler können aus bis zu 15 Charakteren in Single- und Multiplayer-Mode wählen, darunter natürlich Fox, Crystal, Slippy und Falco. Auch Wolf, R.O.B. und Peppy sind wieder mit von der Partie. Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Raumschiff.

**MEHRSPIELER** ★★★★☆

**WLAN- und Online-Spielmodi:** Via Download-Play könnt ihr gegen bis zu fünf Mitspieler auf verschiedenen Karten antreten. Im Online-Modus tretet ihr gegen bis zu drei Mitspieler an. Die Modi-Auswahl ist ähnlich wie bei *Mario Kart DS*. Entweder, ihr tretet wahllos gegen Gegner aus der ganzen Welt an, oder nur gegen Spieler von eurer Freundesliste oder nur gegen Mitspieler, die den gleichen Rang haben wie ihr. Diverse Statistiken über Siege und Kampfanzahl gibt es auch.

**TECHNIK** ★★★★☆

**Grafik und Sound:** Die Grafik ist im Strategie-Part sehr simpel, aber übersichtlich. Die Flugabschnitte laufen stets flüssig und schwanken qualitativ von richtig hübsch bis „nett, mehr aber auch nicht". Die Musik unterstreicht mit harmonischen Melodien, teils aus dem *Star Fox*-Universum, gekonnt die Stimmung im Spiel. Die technische Präsentation der Zwischensequenzen ist mit simplen 2D-Charakter-Grafiken und Texteinblendungen dagegen nicht mehr zeitgemäß.

**FABIAN SLUGA**
schießt Sebastian vom Himmel.

*Star Fox Command* ist ein sehr gutes Spiel, das gekonnt die aus den Vorgängern bekannte Weltraum-Action mit Strategie-Elementen verbindet. Für mich persönlich kommt der Titel dennoch nicht an die Brillanz des SNES-Klassikers heran. Dazu fehlt mir einfach die technische Finesse und die Atmosphäre. Die knapp 10 verschiedenen Enden und die Multiplayer-Spielmodi halten aber lange bei Laune.

**SEBASTIAN STANGE**
ist hin- und hergerissen.

Das DS-*Star Fox* hat mich einige Nerven gekostet, schließlich machen die Missionen allesamt großen Spaß, aber wenn ich zum zehnten Mal scheitere, weil ich eine feindliche Einheit auf der Übersichtskarte übersehen habe, dann kann das ganz schön frustrieren. Dennoch kann ich nicht vom Spiel lassen, dafür ist es einfach zu gut. Besonders mit dem Multiplayermodus könnte ich Stunden verbringen.

**STAR FOX COMMAND**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Sprache: | Japanisch |
| Sprachbarriere: | Mittel |
| Europa-Termin: | Nicht bekannt |
| Spieler: | 1-6 |
| Web: | www.nintendo.com |
| Alternativen: | Nanostray |

- ↗ Endlich wieder ein Star-Fox-Spiel
- ↗ Innovative Steuerung
- ↗ Verschiedene Spielenden
- ↙ Präsentation könnte besser sein

**WERTUNG** STEUERUNG 81% GRAFIK 76% SOUND 79%

MULTIPLAYER **76%** SINGLEPLAYER **80%**

Spannende Weltraum-Action mit Strategie-Touch, der es etwas an Atmosphäre mangelt.

POWER Luigi lädt seinen 3-Punkte-Wurf auf. Hier befinden wir uns auf einem der Flug-Schiffe aus Final Fantasy! BILD: N-ZONE

86% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

86% N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

## Fakten

- 21 Charaktere aus dem Mario- und Final-Fantasy-Universum
- 13+ ideenreiche Basketballplätze
- Drei Mehrspieler-Modi für bis zu vier Spieler, ...
- ... zwei davon auch mit nur einer Cartridge spielbar
- Umfangreicher Trainings-Modus
- Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr hoch
- Für Fortgeschrittene und Profis

# Mario Slam Basketball

## Vergesst die anderen – jetzt geht's mit Mario auf den Basketball-Court!

AUTOR: MARIUS WALLAT

Dass Mario und seine Freunde richtige Sportskanonen sind, wissen wir schon lange. Der neueste Sportspiel-Spross mit den sympathischen Charakteren hat aber nichts mit den bisher umgesetzten Disziplinen zu tun und schlägt in die gleiche Kerbe wie etwa *Super Mario Kart* und vor allem *Mario Smash Football*. Erstaunlicherweise hat nicht etwa Nintendo selbst die Entwicklung übernommen, sondern den Rollenspielspezialisten Square Enix damit beauftragt. Dieser ließ es sich natürlich nicht nehmen, dem Spiel seinen ganz persönlichen Stempel aufzudrücken. So gehören neben den Nintendo-Charakteren erstmals auch Figuren aus *Final Fantasy* zum Spieler-Line-up, und auch eines der bekannten Flug-Schiffe hat als Spielstätte Einzug gehalten.

» Slam Basketball sieht unverschämt gut aus – und macht tierisch Spaß! «

### JEDE MENGE STYL(E)US

Zwar kann *Mario Slam Basketball* auch traditionell mit den Aktionstasten des DS gespielt werden, ausgelegt ist es aber eindeutig für die Nutzung des Stylus. Sämtliche – und dazu noch verblüffend viele – Offensiv- und Defensivaktionen der je drei Team-Mitglieder werden mit dem Touchscreen aktiviert. Zusätzlich braucht ihr nur noch das Steuerkreuz zum Bewegen und den L-Knopf für den Spielerwechsel oder Sprung-Pässe. Dies funktioniert nach einiger Übung ganz hervorragend, und nur selten reagieren eure Spieler nicht so, wie ihr es gerne hättet. Prinzipiell bestimmt ihr mit dem Stylus grob die Flugbahn des Balles. Steht einer der beiden Mitspieler rechts von euch, müsst ihr also den Steuerungs-Stift entsprechend von links nach rechts ziehen, um ihn anzuspielen. Um zu schießen, zieht ihr den Stylus einfach nach oben in Richtung Korb. Um einen Dunking auszuführen, drückt ihr dabei gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben. Wollt ihr den Gegner im Eins-gegen-Eins geschickt austanzen, müsst ihr kurz nach unten ziehen und dann in die Richtung, in die ihr euch am Gegner vorbeistehlen möchtet. Außerdem könnt ihr eure Treffsicherheit erhöhen: Berührt den Touchscreen für ein paar Sekunden und euer Spieler „lädt" den Wurf auf. Jetzt könnt ihr den Ball durch Hin- und Herbewegen vor den Angriffen schützen und dann mit einer Bewegung nach oben einen zielsicheren Schuss loslassen. In der Verteidigung habt ihr, angefangen vom Block/Rebound (Stylus nach oben ziehen) bis hin zum Steal (nach unten), ebenfalls viele Möglichkeiten, euren Gegnern das Leben schwer zu machen, sodass *Slam Basketball* in der Tat alles bietet, was ein gutes Arcade-Basketball auszeichnet.

SUBMARIN Die Arenen sprudeln nur so vor coolen Ideen! BILD: N-ZONE

FAMILIENTREFFEN Alle kultigen Charaktere sind mit von der Partie! BILD: N-ZONE

WARIO WARE In dieser Stage laufen Bob-Ombs über's Feld BILD: N-ZONE

ABWECHSLUNG Jeder Platz hat seine individuellen Eigenheiten. BILD: N-ZONE

MULTIPLAYER Neben der Jagd nach Münzen gibt es auch einen witzigen, Mario-Kart-inspirierten Mehrspieler-Modus, in dem ihr euch mit Waffen bekämpft. BILDER: N-ZONE

SPECIAL Durch das Nachvollziehen von unterschiedlichen Mustern auf dem Touchscreen werden die abgefahrenen und jeweils individuellen Special-Moves ausgelöst. BILD: N-ZONE

## BESONDERES DS-TALENT

Abgesehen von den Standardmanövern gibt es beim Mario-Basketball natürlich auch Elemente, die das Spiel von anderen abheben. Erstmals ist es möglich, gezielt die Frequenz und die Richtung des Dribblings zu bestimmen. Tippt ihr nämlich besonders schnell auf den rechten Teil des Touchscreens, dribbelt euer Spieler genauso schnell auf der gleichen Seite. Tippt ihr dann links unten, wechselt der Charakter umgehend die ballführende Hand und dribbelt auf der anderen Seite weiter. Dieser Mechanismus gibt euch stets die volle Kontrolle über den Ball und das Spielgeschehen. Zudem dient dieses Dribbeln auch zum Aufsammeln von Münzen. Seid ihr in Ballbesitz und lauft über eines der auftauchenden ?-Felder, solltet ihr besonders schnell auf den Screen drücken, um entsprechend viele Münzen zu sammeln. Versenkt ihr den Ball dann im Netz, bekommt ihr das aufgesammelte Geld als Punkte gutgeschrieben. In der Verteidigung offenbaren die ?-Felder keine Münzen, sondern Waffen, wie wir sie schon lange aus *Mario*-Spielen kennen. So gibt es rote, grüne und Stachel-Panzer, Bananen, Blitze und Sterne sowie Pilze und Bomben, die alle die gewohnten Effekte mitbringen und gegen den Gegner verwendet werden können. Alternativ darf aber auch Standard-Basketball gespielt werden, ohne besagte ?-Felder und mit normaler Punktevergabe.

## SLAM DUNK FÜR MARIO

Nachdem wir uns durch die vier Cups gespielt hatten, stand eines fest: Dieses Spiel macht einfach tierisch Spaß. Nicht nur, dass es unverschämt gut aussieht und vor Charme fast den DS sprengt – auch der gegen Ende sehr hohe Schwierigkeitsgrad und die gelungenen (Mehrspieler-)Minispiele machen immer wieder Lust auf eine Runde *Mario Slam Basketball*. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn die deutsche Version das hohe Niveau nicht halten könnte. ■

**MARIUS WALLAT**
dribbelt sich zum Sieg.

Während einige ihre Begeisterung für den italienischen Klempner durch *New Super Mario Bros.* wiederbeleben konnten, hat es bei mir bis *Mario Slam Basketball* gedauert. Als altem Basketball-Crack machte es mir besonderen Spaß, mit den sympathischen Helden den stylischsten Mannschaftssport überhaupt zu erleben, zumal die Stylus-Steuerung erstaunlich gut funktioniert. Außerdem muss ich Mario einen Tipp geben: Daisy ist viel cooler als Peach!

**MARIO SLAM BASKETBALL**

| | |
|---|---|
| Genre: | Basketball |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Square Enix |
| Sprache: | Japanisch |
| Sprachbarriere: | Mittel |
| Europa-Termin: | 10. November 2006 |
| Spieler: | 1 - 4 |
| Web: | www.nintendo.de |
| Alternativen: | Mario Smash Football (GC) |

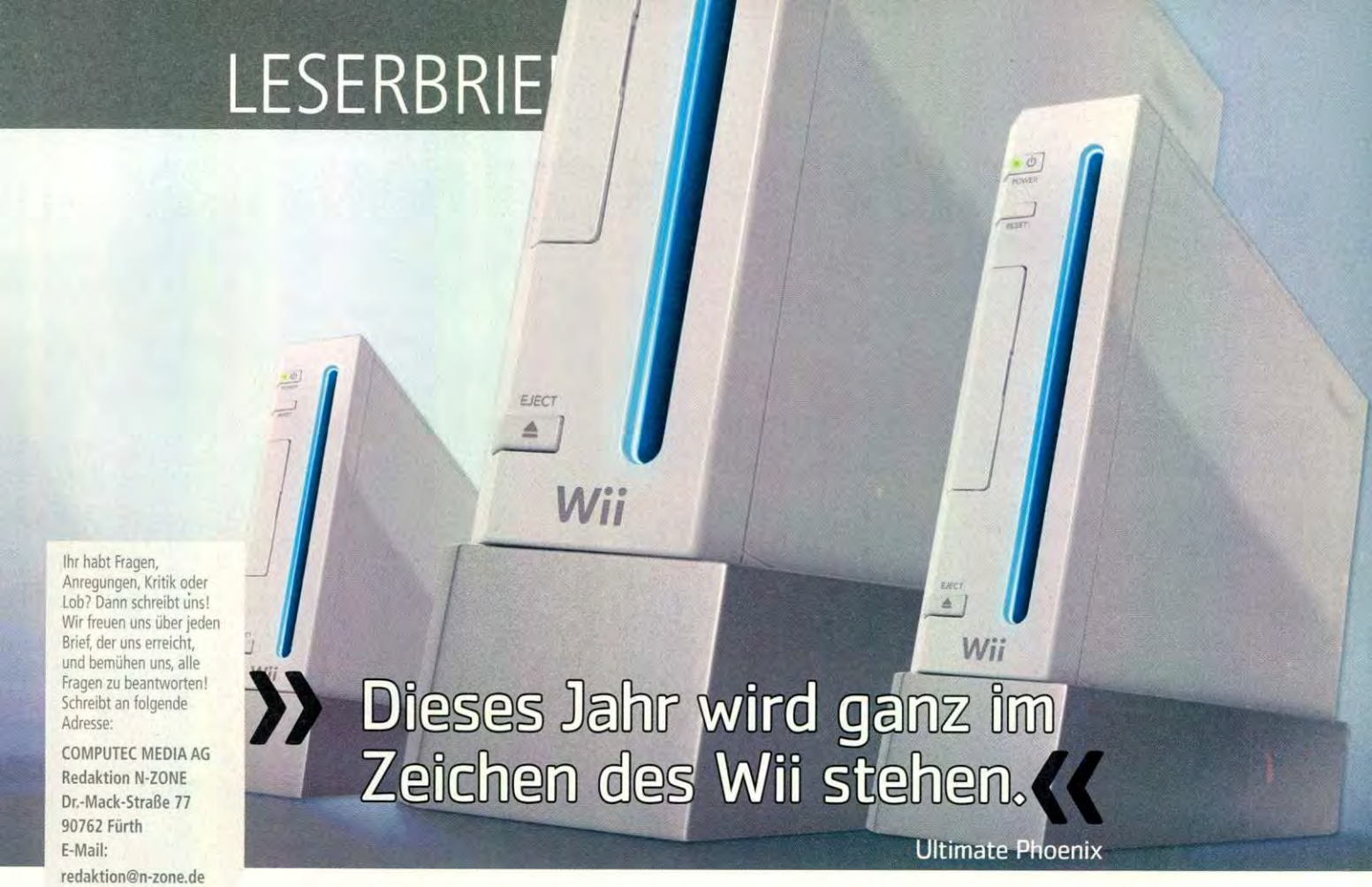
- Innovative Stylus-Steuerung
- Viele freispielbare Bälle und Charaktere
- Tolle und fantasievoll gestaltete Arenen
- Schwierigkeitsgrad später sehr hoch

**WERTUNG** STEUERUNG 83% GRAFIK 90% SOUND 85%

MULTIPLAYER **86%** SINGLEPLAYER **86%**

Hübsches und spielerisch unglaublich tolles Arcade-Basketball, das auch langfristig motiviert.

# LESERBRIE




» Dieses Jahr wird ganz im Zeichen des Wii stehen. «

Ultimate Phoenix

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Redaktion N-ZONE**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**E-Mail:**
**redaktion@n-zone.de**

## Leserzitate

Ich finde es schade, dass Udo weggegangen ist. Er war mein zweitliebster Redakteur nach dir [Christoph; die Red.].
ANDREAS

Irgendwie trau ich EA nicht zu, am Anfang des Wii besonders gute Titel zu liefern, auch wenn *Madden* schon einen ganz ordentlichen Eindruck macht.
MOKUBA941

Ich gehe auf die Games Convention und freue mich schon drauf.
MARCEL

Es gibt auch erwachsene Frauen, die Nintendo spielen und sammeln.
CONNY

Ihr werdet es zwar schon oft gehört haben, aber euer Magazin ist spitze!!!:)
MARTIN

**Im Vorfeld der Games Convention wurde heftig über den Wii-Releasetermin spekuliert.**

### IM ZEICHEN DES WII

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion.
Ich weiß den Erscheinungstermin für Wii!! Na ja, ich glaube es zumindest. Meiner Meinung nach ist es Freitag, der 13. im Oktober. Wie ich darauf komme? Ganz einfach! Man nehme den Erscheinungstermin für Sonys PS3, den 17.11. Wenn man in der *GamePro* gelesen hat, dass Nintendo vermutlich einen Monat vorher seinen Wii veröffentlichen will, dann kommt man im Kalender auf ungefähr Freitag, den 13. Wie ich auch weiß, hat Nintendo eine seiner erfolgreichsten Konsolen (NES oder SNES) am Freitag, den 13. veröffentlicht. Da man in Japan sehr abergläubisch ist, vermute ich dieses historisch ruhmreiche Datum.
PHILLIP LOVE

Hallo N-ZONE-Team,
dieses Jahr wird im Zeichen des Wii stehen. Und auch, wenn wir noch nicht wissen, wann er nun herauskommt (ich tippe immer noch auf September ;-)), ich werde ihn mir sofort am ersten Tag kaufen. Und um mir die Zeit bis zum Tag X zu vertreiben, habe ich ja meinen DS, in den ich bevorzugt *Mario Kart DS*, *Metroid Prime Hunters* und seit neuestem auch *Tetris DS* einlege. So wird mir garantiert nicht langweilig, und falls doch, kann ich ja immer noch in einer der unzähligen N-ZONEs blättern, um meine Vorfreude auf die neue Generation des Spielens wieder anzuheizen.
Viel Spaß beim Zocken
ULTIMATE PHOENIX

### LOB UND KRITIK ZU HEFT UND DVD

Hallo N-ZONE-Team,
als langjähriger Leser habe ich mich damals sehr gefreut, als ihr pünktlich zum GameCube-Release in Europa das Layout eurer Zeitschrift runderneuert habt. Die N-ZONE wirkte dadurch viel seriöser und reifer. Aber bei dem neuen Design bin ich geteilter Meinung. Ich muss zugeben, dass alles moderner und noch eine Spur erwachsener aussieht. Doch die spärliche Nutzung von Farben und Kontrasten geht meiner Meinung nach zu Lasten der Übersichtlichkeit. Alles in allem muss ich jedoch sagen, dass dieser „sterile" Stil der richtige und logische Schritt gewesen ist. Nun will ich zur DVD kommen. Es ist sehr löblich von euch, dass ihr euch endlich dazu entschieden habt. Besonders erfreulich ist die Tatsache, dass es sich um eine Doppel-DVD handelt, die auch Videos zu Spielen von anderen Systemen enthält. So hat der Leser die Chance, etwas über den Tellerrand zu schauen. Leider gibt es wieder einige Wermutstropfen. Der Sprecher fällt sehr negativ auf. Es wäre besser, wenn ein Redakteur über das Spiel spricht, das er selbst getestet hat. Dadurch wird der Bericht glaubwürdiger. Ein großes Kompliment muss ich euch für die stärkere Integration der Leser im Heft machen. Der Leser kann nun seine eigenen Spielerfahrungen preisgeben (siehe Tests zu *Metroid Prime Hunters* und *New Super Mario Bros.*) und an heftinternen Turnieren teilnehmen. Macht weiter so.
TOBIAS

Hi!!!!!!
Hey, ich muss sagen, dass ich die neue N-ZONE-Ausgabe wieder voll und ganz super finde! :-) Erst einmal zur DVD: Ich finde euer „Experiment" toll, dass ihr den umstrittenen Sprecher und „normale" Sprecher aus der Redaktion die Kommentare habt sprechen lassen! ;-) Ich muss ehrlich gestehen, dass mir die „normalen" Sprecherstimmen weitaus besser gefallen!

Von mir aus kann das so bleiben! :-) Cool finde ich auch, dass Christoph zu sehen war! :-) Ich hoffe, er wird das nun viel öfter machen, ich fand es symphatisch und ziemlich witzig! ;-) Außerdem finde ich es super, Sascha Bräuninger einmal spielen zu sehen. Wow, echt toller Fahrstil! Ich sag es ganz klipp und klar: Mehr davon! ;-) Echt super, SO soll eine DVD sein! Nur wäre es vielleicht besser, wenn man bei den DS-Spielen viel öfter den Screen in Vollgröße zeigt, auf dem gerade am meisten los ist! Nach einiger Zeit ist das Zugucken schon ziemlich anstrengend! Bei manchen Spielen muss man nämlich nicht wirklich die ganze Zeit beide Screens zeigen! Aber sonst, wie gesagt, einfach super! :-)
Zum Heft selber kann ich auch nur sagen: top! :-) Bei diesem gewaltigen Sommerloch so vieles ins Magazin packen zu können, ohne zu langweilen, ist schon eine Kunst, aber ihr habt es geschafft! ;-) Echt eine tolle Idee, die Touch!-Generations-Games zu beleuchten. Aber auch das Feature über die TV-Auftritte der Nintendo-Helden fand ich super! So was lese ich wirklich gerne, egal ob ich es wusste oder nicht! :-) Übrigens, es wäre cool, im nächsten Heft bei den Sammlerstücken einen Nintendo IQUE zu sehen! Ich hoffe, ihr wisst, was ich meine – das chinesische N64-Controller-Teil!
Eine Bitte habe ich noch (auch wenn es noch viel zu früh dafür ist): Bitte, es muss unbedingt einmal N-ZONE-Leserwettbewerbe zu *Pokémon Diamant/Perle* und auch zu *Super Smash Bros. Brawl* geben!!! Spannendere Wettbewerbe kann man gar nicht machen! Und falls jemand aus dem N-ZONE-Team ins Finale eines solchen Wettbewerbs kommen sollte, könnt ihr ja dieses Match aufnehmen und auf die DVD packen! ;-) O.k., macht weiter so, ich hoffe bis bald!!!!!!!

ANDI

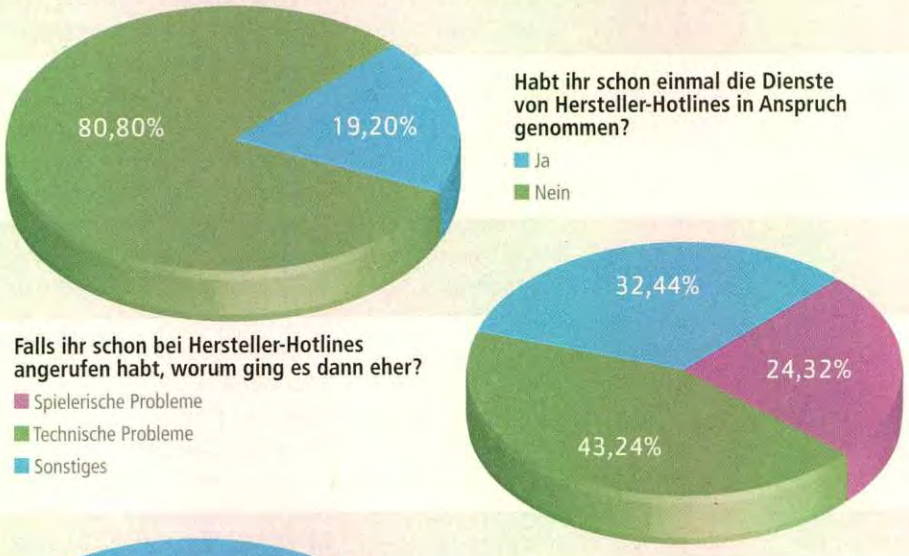
## POKÉMON DIAMANT/PERLE

Erst einmal ein großes Lob an euch, N-ZONE ist klasse! Ich hab 'ne Seite im Internet gefunden, da gibt's ganz viele Bilder und Videos von *Pokémon Diamond & Pearl*, aber es ist eine französische Seite. Die Adresse lautet: http://ngcfrance.com. Ihr müsst auf Jeux DS klicken und dann auf *Pokémon Diamant/Perle* gehen. Mit freundlichen Grüßen

MURAD MARZOUQ

# Feedback

**An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!**



# Leser fragen, N-ZONE antwortet

## MARIO IM FILM

Hallo,
in der N-ZONE-Ausgabe 113 habt ihr über Verfilmungen von Spielen geschrieben. Zu meinen Lieblingsfilmen gehören *Mortal Kombat*, den ich 250 Mal gesehen habe, und *Mario Bros.*, welchen ich bereits zum 75. Mal angesehen habe. Jetzt wollte ich fragen, warum es von *Mario Bros.* nie eine Fortsetzung gab? Der Film war zwar nicht gerade ein Kassenerfolg, aber trotzdem hat er mir gefallen. Am Ende von *Mario Bros.* ist Daisy doch wieder in Brooklyn aufgetaucht und hat Mario und Luigi um Hilfe gebeten. Die haben dann nach dem Werkzeug gegriffen und sind ihr gefolgt. Das heißt für mich so viel wie: Fortsetzung folgt. Ich habe schon bei Nintendo nachgefragt, die wussten aber selbst nichts darüber. Bis zum nächsten Mal.

STEFAN

**Lieber Stephan, wie du schon ganz richtig bemerkt hast: *Super Mario Bros.* war als Film nicht nur „nicht gerade ein Kassenerfolg". Er war sogar ein regelrechter Flop und spielte in den USA nicht mal die Hälfte seiner Entstehungskosten von rund 42 Mio. Dollar ein. Angesichts solcher Zahlen erübrigt sich für eine wirtschaftlich denkende (und denken müssende) Produktionsfirma die Frage nach einer Fortsetzung. Zumal das Konzept, Mario und seine Kumpels als Kino-Charaktere lebendig werden zu lassen, offenbar nicht aufging. Fans wie du müssen daher wohl auch in Zukunft leider auf eine Fortsetzung verzichten, den alten Film vielleicht zum 76. Mal anschauen oder wieder das Spiel zur Hand nehmen. Und was das offene Ende des Mario Bros.-Streifens betrifft: Wahrscheinlich wollte der Regisseur einfach die theoretische Möglichkeit für eine Fortsetzung schaffen. Denn beim Dreh konnte sicher noch keiner ahnen, dass der Film ein finanzieller Misserfolg werden würde.**

## FINAL FANTASY III SPECIAL EDITION

Liebes N-ZONE-Team,
ich mache es kurz, ich möchte die DS-Sonderedition von *Final Fantasy III* haben und das Spiel natürlich gern auf Deutsch spielen. Nun ist es fraglich, ob diese Edition in Deutschland herauskommt? Ist ein Import vonnöten oder nur für die Ungeduldigen unter uns lohnenswert? Ich gehe davon aus, dass ich ein solches Gerät über einen gewöhnlichen Gamestore importieren lassen kann. Sollte dem nicht so sein, helft mir bitte mit einer Adresse oder Ähnlichem aus. Mit freundlichen Grüßen

FRANZISKA HÖLSCHER

**Hi Franziska! Laut Nachfrage bei Nintendo gibt es zunächst keine Pläne, die *Final Fantasy III Special Edition* in Europa zu veröffentlichen. Dieses Jahr erscheinen Spiel und Konsole ohnehin noch nicht. Ein Importhändler wird dir aber garantiert beides auftreiben können.**

## RAMPAGE VERZWEIFELT GESUCHT

Sehr geehrte Damen und Herren!
Ich weiß nicht, ob das die richtige Adresse ist, aber ich bin verzweifelt und brauche seelischen Beistand: Ich habe gelesen, dass das Spiel *Rampage: Total Destruction* seit Mai 2006 für den GameCube erschienen sein müsste. Es ist aber nirgendwo zu bekommen. Wie kann das sein? Ich würde es sofort kaufen – um der alten Zeiten willen. Für eine Antwort wäre ich äußerst dankbar. Mit freundlichen Grüßen

CHRISTIAN WEIFFEN

**Hi Christian! Seelischen Beistand möchtest du also? Sollst du bekommen, denn die GameCube-Version ist in Deutschland noch gar nicht erschienen! Ein Termin steht ebenfalls noch nicht fest. Aber pssst ...! Gerüchten zufolge wird *Rampage: Total Destruction* derzeit für Wii umgesetzt. Wenn es eine offizielle Bestätigung gibt, liest du sie selbstverständlich sofort in der Terminliste der N-ZONE! :-)**

## PROBLEME MIT MEMORY CARD

Sehr geehrte Mitarbeiter der N-ZONE-Redaktion,
die Memory Card von meinem GameCube scheint soeben kaputt gegangen zu sein. Es ist eine Max Memory Card 128 MB. Als ich bei meinem neu erworbenen Spiel *Need for Speed Underground 2* versucht habe, zu speichern, hat mir das Programm gesagt, es wäre nicht möglich und ich solle die Karte formatieren. Das GameCube-Hauptmenü sagt das Gleiche. Was mache ich nun? Gibt es irgendeine Möglichkeit, die Daten auch anderweitig wiederzu-


**Doppel-DVD nur für Abonnenten!**

**Ab sofort und nur im Abo:**

**N-ZONE mit DVD**

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Jetzt noch fetter: Das N-ZONE Plus-Abo!

**Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 4, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.**
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
**http://abo.n-zone.de**

# Comic-Wettbewerb

**Macht mit und gewinnt!**

Unser Comic-Gewinnspiel hat mittlerweile Tradition. Wenn auch ihr mitmachen wollt, dann schickt uns einen Comic, der aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat. Bitte achtet darauf, dass eventuell eingesetzter Text gut lesbar ist und ihr euren Namen und eure Adresse auf die Rückseite des Comics schreibt!

**Schickt eure Comics an:**
N-ZONE
Leser-Comic
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

**Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:**
*Electroplankton*
Einsendeschluss:
20. September 2006

Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

**Gewinner:**
Roman Vinzing aus Wien

**Weitere Teilnehmer:**
André Michel, Ben Linicke, Daniela Fischer, Michael Flückiger, Philipp Selt, Nico Dörmann, Saif Elkhayar, Sergej Seibel, Christoph Roth

bekommen? Ich bin total am Verzweifeln, da waren/sind Spielstände von vier Jahren drauf. Ich würde mich wirklich sehr über eine Nachricht von Ihnen freuen. Vielen Dank im Voraus und beste Grüße

AARON AWERKIN

**Hallo Aaron! Kein Grund zu verzweifeln, denn wir hatten dieses Problem auch schon einmal. Versuch's mal damit: Lege ein Spiel ins Laufwerk ein, von dem du weißt, dass sich ein Spielstand auf der Memory Card befindet. Lade dann im Spiel einen gespeicherten Spielstand und schalte die Konsole nach dem Ladevorgang aus. Nun kehre wieder ins Hauptmenü des GameCubes zurück und prüfe, ob immer noch der Formatierungs-Hinweis erscheint. Bei uns war dann wieder alles im Reinen. Wir empfehlen dir übrigens, alle Daten auf einer Original-Nintendo-Memory-Card zu speichern. Die ist zwar etwas teurer als Drittthersteller-Karten, dafür funktionieren diese hundertprozentig sicher. Und nein, wir bekommen kein Geld für diese Werbung, die keine ist. ;-)**

## Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
**Am 26. September** stehen wir euch **zwischen 15 und 16 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

## Richtigstellung

In der Antwort auf einen Leserbrief in der N-ZONE 09/06 haben wir berichtet, dass *FIFA 07* auch für Wii erhältlich sein wird. Diese Information hatten wir auf Nachfrage kurz vor Redaktionsschluss noch von Electronic Arts höchstselbst erhalten. Nach der Drucklegung des Heftes stellte sich leider heraus, dass diese Auskunft falsch war. Daher müssen wir hier richtig stellen: *FIFA 07* wird nicht für Wii erscheinen.

Im N-ZONE-Forum findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

**In diesem Monat geht's um folgendes Thema:**
**Wunschtraum Online-Rollenspiel im *Zelda*-Universum**

**Spellfire** — **Wunschtraum: Zelda Online**
Rang: ▲
Mitglied seit: 04.05.06
Datum: 16.08.06 20:05

Hi Leute,

nen Kumpel hat mir letztens einer seiner Wunschträume erzählt und ich muss sagen, dass hört sich ziemlich geil an, deshalb wollte ich euch mal fragen was ihr dazu sagt.

***The Legend of Zelda: Online Swords***

Ein Online Rollenspiel (ungefähr wie World of Warcraft) im Zelda Universum, also Steuerung wie immer, doch halt das gut 1000-2000 Leute zusammen auf einem Server spielen.

Zum Anfang wählt man eine Rasse, wie zum Beispiel : Gorone, Zora, Deku, Kokiri, Gerudo, Shieka, Mensch und vielleicht noch mehr. . .
Jede Rasse hat halt seine Fähigkeiten, zum Beispiel: Gorone sind starke Nahkämpfer die viel aushalten, Zora dagegen machen viel Schaden im Nahkampf, Deku sind Magier oder sowas und so weiter ...
Sollte aber alles ohne spielbare Hauptcharaktere (Zelda, Link, Aril, Ganondorf usw.) sein, da es sonst die Zelda-Story zerstören würde.
Und es sollte auch mit Skillung sein, also so das nicht jeder gleich ist.

Die Spieler können sich dann in Gruppen zusammen tun um größere Gegner fertig zu machen, wäre toll wenn es immer wieder Events von Nintendo geben würde.
Ich stell mir das lustig vor wenn sich dort 10-20 Spieler treffen und meinen sie müssen mal eben den Todesberg stürmen

Natürlich müsste die Gegend um einiges vergrößert werden, aber ich denke das wäre nicht so schwer. Also ich orientiere mich an Hyrule aus *Ocarina of Time* wie man sieht.

Dazu noch ein richtiger Rollenspielserver für die die auch Rollenspiel betreiben und das ganze wäre perfekt.

Die Grafik müsste für mich auch nur zwischen N64 und Gamecube Grafik liegen, und die Wii dürfe das eigendlich hinbekommen, zumal sich der Onlinemodus perfekt dazu anbietet.

Na dann, lasst die Diskusionen wüten!

MfG

Spellfire

Mein MPH Freundescode:
3995 - 0220 - 2930
Nickname: Spell

**Traubensaftkanne** — **AW: Wunschtraum: Zelda Online**
Rang: ▲
Mitglied seit: 13.03.04
Datum: 16.08.06 20:09

Hört sich gut an , dann schick das doch nach Nintendo vielleicht machen die ja so ein Spiel

Tiere an die MACHT

muah

**Haroxreborned** — **AW: Wunschtraum: Zelda Online**
Rang: ▲
Mitglied seit: 23.05.06
Datum: 16.08.06 20:12

Nicht schlecht, aber ich glaube kaum das Nintendo jemals so ein Spiel anfertigen wird.
Es ist und bleibt ein Traum.

Feel the Fantasy
http://www.phpbb.com/boa...

Soul of Fantasy
http://www.phpbb.com/boa...

**Sir-evil-Eye** — **AW: Wunschtraum: Zelda Online**
Rang: ▲
Mitglied seit: 19.02.06
Datum: 16.08.06 20:13

Klar klingt das gut, aber muss es denn Zelda sein? Es kann ein eigenes MMORPG von Nintendo sein, aber sollte meiner Meinung nach nix mit Zelda zu tun haben, denn zelda ist erstens kein Rollenspiel und zweitens sollte da die Story betont werden. Es geht außerdem immer um EINEN helden, der z.B. das Triforce des Mutes hat, wie will man das online verdeutlichen? Ich es kann ja nich jeder ein Triforce des mutes haben oder?

Da wär ein Spiel von Nintendo ohne Zelda Einfluss meiner Meinung nach besser.

**Chrassi** — **AW: Wunschtraum: Zelda Online**
Rang: ▲
Mitglied seit: 06.06.05
Aufenthaltsort: 18
Lesertests: 7
Datum: 16.08.06 20:59

ich fände es viel geiler mit seiner Person in third-person Ansicht (also, wie bei Zelda halt üblich)

durch die Welt zu laufen und anderen zu begegnen und mit denen zusammen Hyrule aufzumischen.

PS: ich persönlich finde es doof gegen andere zu kämpfen...viel geiler wäre es miteinander zu kämpfen

oder mit anderen gegen andere Online-Gegner

Hach

Deppenkind....Knäckebrot....Damn....Verdammt.....hauptsächlich Knäcke
NFS:MW-Test
Die schwierigste Stelle in Spielen

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

## Dass das mal klar ist ...

Diesen Monat möchte ich eine Lanze brechen für die großartigen Einsendungen, die Monat für Monat in meinem Postfach landen. Die Mailwechsel mit „SNESFreaks"-Gründer Andreas, Forendiskussionen über Cheater im Highscore-Wettbewerb, Gespräche mit Clanmitgliedern – alles, was die Gemüter der Nintendo-Fans derzeit bewegt, ist Teil des Spielerforums. Diese vier Seiten gehören ganz und gar euch! Ihr habt etwas Besonderes drauf? Ehrensache, dass wir coolen Aktionen immer einen Ehrenplatz reservieren. Also: Vielen Dank für Einladungen zu Fantreffen, Fanvideos auf CD und alles weitere, was das Spielerforum auszeichnet!

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

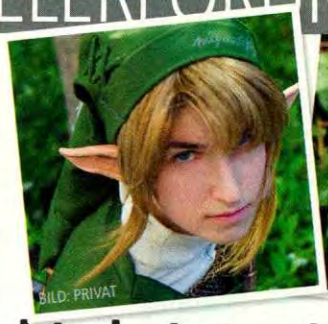


BILD: PRIVAT

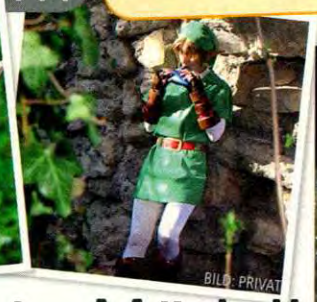


BILD: PRIVAT

# Link ist ein Mädel!

Zugegeben: Es war ein ziemlicher Schock für uns, als wir erfuhren, dass Link in Wahrheit eine Frau ist! Aber o. k., eigentlich ist es so: Der Zipfelmützenträger wandelt nicht auf den Spuren von Samus Aran, vielmehr haben wir eine perfekte Link-Cosplayerin getroffen, die selbst leidenschaftlich gerne *The Legend of Zelda* spielt. Aber das soll sie euch alles selbst erzählen – ergötzt euch zunächst einfach an den wundervollen Bildern!

**LINK UND SEIN SCHÖPFER** Auf der diesjährigen E3 trafen sich die beiden Giganten! BILD: PRIVAT

BILD: PRIVAT

## Legenden-Verhör

## Link

BILD: PRIVAT

**Link, was ist das Geheimnis deiner wunderschönen Kostüme? Kreiert Zelda die Kleider für dich? Oder Navi?**

In aller Bescheidenheit: Die Klamotten entwerfe ich größtenteils selbst, denn ich kann mich nicht entsinnen, dass Navi schneidern kann. Und Zelda ... nun, sie ist für solch niedere Arbeiten einen Tick zu blaublütig. Dafür hat man eben seine Diener! Aber im Ernst: Ich investiere sehr viel Arbeit in meine Kostüme; die Waffen fertige ich meist mit meinem Vater zusammen an. Alles Übrige mache ich selbst – vom Scheitel bis zur Sohle! Vor acht Jahren begann meine Leidenschaft – damals entwarf ich die Kluft aus *Ocarina of Time*.

**NEEIIIN ... Ein Kollege zerstörte gerade meine Illusionen, als er mir sagte, Link sei nur der Held eines Videospiels. Wer bist du also wirklich?**

Hehe, seit ich Ganondorf besiegte, fühle ich mich plötzlich so frei – aber wer bin ich wirklich? Ich bin ein Cosplayer, und Link war meine erste Rolle. Ich lebe in Kalifornien, aber stamme ursprünglich aus Ungarn. Leidenschaften von mir sind Malen, Videospiele und natürlich neue Kostüme zu entwerfen! Als riesiger Nintendo-Fan stehe ich total auf Mario, aber die Zelda-Reihe liegt in meiner Gunst auf dem ersten Platz! Derzeit arbeite ich übrigens an meinem College-Abschluss in „3D Rendering/Animation" im Fach „Computer Arts" – mein größter Traum ist es, irgendwann selbst Videospiele zu entwickeln. Vielleicht klappt es!

**Du hast Shigeru Miyamoto auf der diesjährigen E3 getroffen. Wer von euch beiden war denn nervöser?**

Oh, das war ein großer Schock für mich! Um ehrlich zu sein, war ich nicht auf ein Treffen mit ihm vorbereitet. Als ich ihn sah, begann ich über das ganze Gesicht zu lachen – und ich zähle normalerweise echt nicht zu den Dauergrinsern. :-) Aber ich war in diesem Moment sehr nervös und wollte nur zu gerne wissen, was Miyamoto-san denkt. Ich war ganz schön erleichtert, als ich merkte, dass ihm meine Arbeit gefällt. Es war schon immer ein großer Traum von mir, ihn im Linkkostüm persönlich zu treffen. Aber als ich von Nintendo of America grünes Licht bekam, dass ich zusammen mit einer Freundin in den Rollen von Link und Zelda am Nintendo-Stand auftreten darf, hoffte ich tatsächlich, Miyamoto zu treffen. Er ist eine wirklich sehr nette und freundliche Person, die ich seit meiner Kindheit vergöttere. Ich fühlte mich wahnsinnig glücklich in diesem Augenblick!

NEU!

**Macht mit beim großen *Tetris DS*-Leserturnier! Bewerbungen an Spielerforum@n-zone.de!**

# Highscores made in Germany

**Die Deutschen, das Volk der Dichter und Zocker! Wir stellen euch heute zwei extrem talentierte Spieler vor, die es in der Highscore- und Speedrun-Szene sehr weit gebracht haben. Dank an die „Gaming Elite"!**

## Christian „Chrizzle" Ostermeier (16)

**STECKBRIEF**
**Disziplin:**
F-Zero GX
**Training pro Tag:**
ca. 2 bis 4 Std.
**Weltrekorde:**
12

**In F-Zero GX gibt es spezielle Drift-Techniken. Kannst du uns diese erklären?**
Wenn man bei den Einstellungen den Regler ganz nach links schiebt, kann man die Technik „Dakou" anwenden. Dazu wählt man schwere Wagen wie Fat Shark oder Black Bull aus. Mit extrem leichten Wagen kann man mit der „Dakou"-Technik sogar fliegen: Schiebt man den Regler ganz nach rechts (Maximum Speed), kann man die „Dakou"-Technik nicht mehr verwenden. Man hat dann sehr viele andere Techniken, um schneller zu werden.

**Damit meinst du sicher die „Spaceflying"-Technik. Was hat es damit auf sich?**
Schiebt man den Regler nach links und wählt den selbstgebauten Wagen „Maximum Dragon" oder „Maximum Wyvern" aus, kann man mit folgendem Trick Tempo aufbauen: Man drückt abwechselnd L und den Stick nach links sowie R und den Stick nach rechts, dann gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, von der Strecke abzuheben, z. B. mit einer Berührung der Bande. Dafür gibt es eine spezielle Technik namens „Momentum Turbo Slide". Damit kann man in der Luft abkürzen, indem man bestimmte unsichtbare Checkpoints, die man vorher auswendig lernt, hintereinander abfliegt. So zählt die Runde in manchen Strecken bereits nach wenigen Sekunden. Aber es gibt noch Hunderte Möglichkeiten, um noch schneller zu werden!

**Und wo siehst du dich persönlich in der Weltrangliste?**
Es gibt weltweit im Moment etwa 10 bis 20 aktive Spieler, die versuchen, Weltrekorde aufzustellen. Bei Spaceflying sehe ich mich auf Platz 1, dicht gefolgt von meinem Kumpel Stefan „Stiff" Merkl. Uns kann niemand das Wasser reichen, hehe!

## Daniel „Burning Death" Viebrock (20)

**STECKBRIEF**
**Disziplin:**
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Speedrun)

**Du bist der Profi – erzähl unseren Lesern alles, was man über Zelda-Speedruns wissen muss!**
*The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ist eines der besten Spiele, allerdings auch eines der verbugtesten. Jedoch wurden die richtig bahnbrechenden Glitches und Tricks erst vor einigen Monaten herausgefunden, nachdem der 4:57-Stunden-Speedrun von Mike „TSA" Damiani zum Download bereitstand. Kurz zur Erläuterung: Es ist im Moment möglich, *Ocarina of Time* nur mit dem Licht-, Schatten- und Geister-Medaillon durchzuspielen – also ohne je den Feuer- oder Wassertempel betreten zu haben. Und die Suche nach neuen Glitches ist noch nicht beendet! Im Augenblick wird daran gearbeitet, Ganons Turm direkt nach Links Erwachsenwerden zu betreten und den Boss zu besiegen! Es wird auch an einem neuen Speedrun mit neuen Glitches gearbeitet sowie einem 100%-Speedrun, was z. B. auch das Einsammeln von allen Herzteilen und sämtlichen versteckten Skultullas beinhaltet.

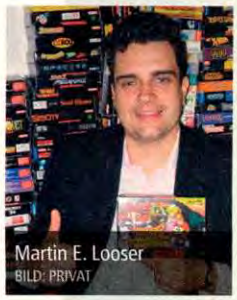
SCHRITT 1 Wer sich im Friedhof von Kakariko auf die Anhöhe bombt, ... BILD: GAMING ELITE

SCHRITT 2 ... kann mit etwas Übung ein schönes Stückchen abkürzen! BILD: GAMING ELITE

## Fanseiten stellen sich vor | Folge 2

# SNES Freaks (www.snesfreaks.com)

NEU!


Martin E. Looser
BILD: PRIVAT

Daniel Knuchel
BILD: PRIVAT

**Welche Erinnerungen habt ihr an die ehrwürdige 16-Bit-Ära?**
**Daniel:** Als das SNES erschien, war ich schon 19 Jahre alt und vom ersten Augenblick an von der Grafik und dem Sound begeistert. Auch heutzutage spiele ich lieber auf der Retrokonsole, da mir die alten Spiele wegen der exzellenten Spielbarkeit gefallen haben und nicht, weil die Grafik super war. Schade finde ich, dass die heutigen Spiele immer mehr auf Gewalt konzipiert werden und nicht so wie früher auf das Spielerische. Je mehr Gewalt und Blut, desto mehr Umsatz, so hat es den Anschein.

**Martin, du arbeitest gerade an deiner Doktorarbeit. Wie hat sich deine Spiele-Begeisterung im Lauf der Zeit verändert?**
**Martin:** Meine Begeisterung für Videospiele entflammte 1990 durch *Super Mario Bros.* auf dem NES. Zu SNES-Zeiten spielte ich alle Must-Have-Games x-fach durch, ohne dass die Motivation darunter litt. Bei der heutigen Spiele-Generation bin ich froh, wenn ich überhaupt die Ausdauer aufbringe, nur eines der Games durchzuspielen. Ich habe mich vom Zocker zum Sammler gewandelt. Dies hängt einerseits mit der Limitierung meiner für das Spielen verfügbaren Zeit zusammen und andererseits vermögen es heutige Games nicht mehr, mich gleichermaßen zu faszinieren wie die SNES-Klassiker. Es gibt durchaus Leute in meinem akademischen Umfeld, die Videospiele lieben. Aber in diesen Fällen ist meistens die Xbox 360 oder die PS2 die bevorzugte Plattform. Ich kenne sogar Studenten, die an Arcade-Platinen herumbasteln und den Charme von Retrogames genießen.

**Das SNES war die letzte große 2D-Heimkonsole. Wie habt ihr das Ende dieser Ära miterlebt?**
**Martin:** Für mich ist der Übergang vom SNES zum N64 der größte Innovationsschritt hinsichtlich Steuerung und Grafik in der Geschichte der Videogames. Das N64 bot anfangs geradezu revolutionäres Gameplay in 3D-Welten. Auch die PlayStation holte ich mir zum Release und spielte x-Stunden *Ridge Racer*, aber irgendwie ging die Motivation trotzdem für solche Games verloren. Die 3D-Games boten für mich nicht die Liebe zum Detail oder die nahezu perfekte Spielbarkeit von SNES-Games. Darum verstaubte mein SNES während der ganzen Zeit nicht und als die aktuelle Konsolengeneration wieder nur „Aufgewärmtes" der vorangegangenen Generation bot, entschlossen Daniel und ich, eine SNES-Fanseite zu gründen. Bei der Verwirklichung des Projekts war insbesondere Andreas Wintergerst (hunter_ch@hotmail.com) beteiligt!

BILD: PRIVAT

BILD: N-ZONE

## N-ZONE mobil

Nein, das Foto zeigt nicht die Mannschaft des örtlichen Pokémon-Fanclubs, sondern einen gaaaanz winzigen Teil der NCON-Lite-Besucher! Sebastian, Tjorben, Ben, ich und Philipp grinsen hier gerade im Landesmuseum Koblenz um die Wette. Schön war der sommerliche Ableger von Europas größtem Nintendo-Fantreffen. Das wiederholen wir nächstes Jahr, gell, Simon und Sascha?

## Fankalender

# DSDSMKS 4

Noch bevor Deutschland seinen Nachwuchs-Küblböck sucht, wird in Meerbusch der beste *Mario Kart*-Zocker ermittelt. Was euch bei „Deutschland sucht den Super-*Mario Kart*-Star" erwartet, sagt euch Mitorganisator Gunnar Schreiber:

**Gunnar, warum sollten Nintendo-Fans unbedingt zu DSDSMKS kommen?**

BILD: PRIVAT

Ganz einfach: Weil wir eine Menge zu bieten haben! DSDSMKS ist mittlerweile die größte Nintendo-LAN-Party in Deutschland. Wir erwarten etwa 150 Teilnehmer aus ganz Deutschland. Nintendo sponsert unser Event und sorgt für tolle Preise für die Turniergewinner, aber auch für DS-Spielstationen zum Antesten aktueller Software. Außerdem haben wir ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. In den 12 Euro Eintritt sind die Teilnahme an den Turnieren, eine Fernseherausleihe (keiner muss mehr schleppen!), eine große Verlosung, eine warme Mahlzeit sowie zwei Freigetränke enthalten. Außerdem haben wir wahrscheinlich noch eine nette Überraschung parat!

**Wann werden die virtuellen Motoren denn aufheulen?**
Stattfinden wird die vierte Auflage von „Deutschland sucht den Super-*Mario Kart*-Star" am Samstag, den 23. September, im Gasthof Burchartz in Meerbusch bei Düsseldorf. Einlass ist ab 12 Uhr, die Turniere beginnen um 13 Uhr. Der Event endet gegen Mitternacht. Teilnehmen kann jeder ab 16 Jahren.

**Wird denn wirklich ausschließlich *Mario Kart* gespielt?**
Unser Name „Deutschland sucht den Super-*Mario Kart*-Star" bedeutet zwar, dass die Klempnerraserei bei uns naturgemäß wieder im Vordergrund steht, allerdings nicht mehr alleine. Wir werden diesmal Turniere in *Mario Kart: Double Dash!!* auf dem GameCube, *Mario Kart DS* und auch in *Metroid Prime: Hunters* auf dem Nintendo DS austragen.
Alle weiteren Informationen zu DSDSMKS 4, unter anderem auch das Anmeldeformular, findet ihr auf www.nintendo-lan.de. Ich hoffe, wir sehen uns am 23. September in Meerbusch!

**Viel Erfolg noch bei der Planung! Vielleicht trifft man sich vor Ort.**

powered by Nintendo

# Der ultimative Highscore-Wettbewerb

**Unsere Spielwiese für Leser, die am liebsten mit dem Controller schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir Highscores in den folgenden Titeln:**

**Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** (DS)
- Wählt im Übungsmodus „Mag. Dreieck".
- Die niedrigste Zeit gewinnt.

**New Super Mario Bros.** (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü die Solo-Mini-spiele und dann „Lakitu unter Beschuss".
- Der beste Highscore gewinnt.

**Mario Kart DS** (Nintendo DS)
- Wählt im Spielmodus „Zeitfahren" die Strecke „Cheep-Cheep-Strand". Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
- Die beste Gesamtzeit gewinnt.

**Donkey Konga 2** (GameCube)
- Trommelt im „Straßenkonzert"-Modus das Lied „La Cucaracha" auf dem Schwierigkeitsgrad „Gorilla".
- Der beste Highscore gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **14. September** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinner. Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-Games aussuchen:

## Die ewige Bestenliste der wichtigsten Spiele

**DR. KAWASHIMAS GEH.-JOGGING**
**Rechnen 100**
1:04 Tobias Paulus

**MARIO KART DS**
**Pilz-Brücke**
1:13:828 Sascha Bräuninger
**Ticktack-Trauma**
1:41:362 Sascha Bräuninger
**Waluigi-Flipper**
2:05:569 Sascha Bräuninger
**Luigi's Mansion**
1:35:731 Gewinner siehe oben
**Piazzale Delfino**
1:35:299 Wer wohl?
**Bowsers Festung**
1:58:759 Seufz, schon wieder Sascha!
**Peachs Schlossgarten**
1:29:461... *schnarch* ... Sascha

**WARIOWARE TOUCHED!**
**Ultra-Mix**
369 Tobias Braner
**Hardcore-Mix**
999 Markus Steininger

**SUPER MARIO 64 DS**
**Bob-Omb-Truppe**
191.400 Sebastian Mathys
**Zum Explodieren!**
403 Sebastian Mathys
**Gesucht! Gefunden!**
9.999 F. Lai, R. Kowalski, A. Henn
**Panzerknaller**
274.500 Benjamin Sonntag

## Highscores aus der letzten N-ZONE

**DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (Silben)**
Einspruch unseres Lesers William Malaise, der eine Schummel-Option im letzten Highscore-Wettbewerb erkannte: „Bei Silben kann man mit Leichtigkeit gewinnen: Man schaut sich die zehn Beispiele an und schreibt sich die richtige Lösung auf. Dann braucht man nur mit ‚Start' abzubrechen und erneut anzufangen, mit genau denselben Beispielen!" Wir bitten alle fairen Spieler um Verständnis, dass der Wettbewerb nicht gewertet werden kann. Viel Glück diesmal!

**MARIO KART DS (Wario-Arena)**

| Platz | Zeit | Name |
|---|---|---|
| 1. | 1:59:030 | Sascha Bräuninger |
| 2. | 2:02:989 | Julian Riederer |
| 3. | 2:03:194 | Konstantin Dimarakis |
| 4. | 2:04:850 | Sascha Predojevic |
| 5. | 2:05:665 | Christian Sou |
| 6. | 2:05:756 | Kevin Münder |
| 7. | 2:05:984 | Björn Balg |
| 8. | 2:08:393 | Johannes Resin |

**SUPER MARIO 64 DS (Auf und ab und ab und auf)**

| Platz | Punkte | Name |
|---|---|---|
| 1. | 1.233 | Benjamin Sonntag |
| 2. | 748 | Fabian Kreutmayr |
| 3. | 515 | Christian Revermann |
| 4. | 499 | Thomas Empl |

**DONKEY KONGA 2 (Predictable, Gorilla)**

| Platz | Punkte | Name |
|---|---|---|
| 1. | 425.310 | Christian Eitelmann |
| 2. | 398.888 | Christian Rösner |
| 3. | 376.755 | „Link92" |

# Gäste gesucht!

**Schickt uns eure Freundescodes an Spielerforum@n-zone.de!**

**Ihr habt euch bei der Einrichtung eures Animal Crossing-Hauses ganz besonders viel Mühe gegeben? Dann findet bei uns ein paar Gäste!**

| Animal Crossing: Wild World | Nick | Freundescode | E-Mail | |
|---|---|---|---|---|
| Manuela Jerke | Ela | 1460-9986-3840 | ejerke@gmx.de | Orange, Pfirisch |
| Jan Kuschnierzik | link29007 | 4252-7798-8276 | link29007@hotmail.com | Pfirsich |
| Lars Grossmann | Lars | 3221-9562-6372 | der-gruene-lars@web.de | Orange |
| Oliver Schroeder | Drake | 1546-8697-4393 | OliverSchroeder1@gmx.de | Apfel, Birne |
| Philipp Klein | Bresi | 3093-1298-8332 | duenner88@web.de | Pfirsich |
| Marc Bender | Marc | 4982-9137-7939 | bendermarc@t-online.de | Kirsche, Kokosnuss |
| Claudia Ebrecht | Tess | 2234-0983-9688 | claudia_ebrecht@yahoo.de | Pfirsich |
| Denis Heid | Andy | 2277-0854-8115 | tino.heid@gmx.de | Birne |
| Kay Danger | Kay | 5369-4608-2917 | dangerwortmann@versanet.de | Apfel |
| André Michel | André | 2921-3220-6365 | michel-dd@t-online.de | Apfel |
| Mario Stelzer | Ario | 1976-3899-0726 | MarioStelzer@web.de | Alle |
| Daniel Wellmann | Daniel | 4209-7912-1330 | Wellmann1985@gmx.de | Kirsche |

Nächsten Monat präsentieren wir an dieser Stelle alle Nintendo-DS-Online-Clans. Schreibt einen kurzen Steckbrief eures Clans an Spielerforum@n-zone.de!

SCHWERE GEBURT Programmierer Christian Steinbauer (stehend) und Game Designer Christoph Quas brüten über der Steuerung von Panzer Tactics DS. BILD: SPROING

## N-ZONE EXKLUSIV

**Wir begleiten Sproing Interactive bei der Entwicklung des WWII-Titels Panzer Tactics DS.**

Teil 1: Erste Ideen und Pre-Production-Phase
**Teil 2: Umsetzung der Steuerung**
Teil 3: Programmierung
Teil 4: Online-Modus und Bugfixing

# Panzer Tactics DS

## Teil 2: Umsetzung der Steuerung

AUTOR: THOMAS SCHREINER

Im ersten Teil unseres Entwicklertagebuchs zu *Panzer Tactics DS* haben wir euch in der letzten N-ZONE berichtet, wie es von den ersten Ideen zur Pre-Production-Phase kam. Im zweiten Teil wenden wir uns nun der konkreten Umsetzung der Steuerung zu, die gerade dank des innovativen DS-Potenzials interessant zu werden verspricht.

Wie bereits in Teil 1 erwähnt, setzt Entwickler Sproing auf eine Waben-Variante zur Einteilung des Spielfelds. Bis ein passender Grid-Typus einmal gefunden ist, sind einige Aspekte im Hinblick auf eine abwechslungsreiche grafische Darstellung zu berücksichtigen. Allen voran die Anlage des Gameplays, wie Projektleiterin Johanna Schober betont: „Ob man Züge auf vier Richtungen beschränkt und diagonale Bewegungen nur über zwei Felder möglich sind oder ob man diagonale Bewegungen zulässt und dafür mehr Bewegungspunkte verrechnet – jede Variante hat irgendeinen Pferdefuß."

Ausgehend von den selbstgestellten Anforderungen leitete das Sproing-Team ein technisches Design sowohl für das Spiel als auch für den Map Editor ab. Daraufhin implementierte Programmierer James Steele die Render Engine des Spiels und fertigte eine erste Fassung des Map Editors an. Auf dieser Basis machten sich dann Grafiker Johannes Graf und Game Designer Christoph Quas daran, Grafiken-Bausteine für verschiedene Kartentypen auszuarbeiten und erste Karten zusammenzubauen. Währenddessen erstellte Programmierer Christian Steinbauer erste Versionen des On-Screen User Interfaces auf der Grundlage des Designs von Christoph Quas. „Uns war wichtig", betont Schober, „dass der Spieler seine Einheiten bei gleichzeitig voller Kontrolle rasch und komfortabel befehligen kann." Es sollte also unbedingt vermieden werden, dass eine Einheit möglicherweise in einen Hinterhalt läuft, nur weil die Steuerung dem Spieler einen Strich durch die Rechnung macht und die freie Routenwahl unterbindet. Nintendos Stylus gilt der Entwicklerschmiede Sproing daher als geradezu ideales Bedienungsinstrument, denn mit ihm lässt sich die Route einer Einheit einfach und direkt auf den Touchscreen zeichnen.

### MEHRWERT DURCH DEN STYLUS

Überhaupt ist man sich bei Sproing darüber einig, dass der Stylus das Game Design enorm bereichert. Gleichzeitig fand man aber auch heraus, dass ein und dasselbe Feature von verschiedenen Spielern ganz unterschiedlich genutzt wird. „Beispielsweise konnte man Kontext-Menüs in *Panzer Tactics* mit Click & Hold öffnen. Wir hielten das für eine sehr intuitive und praktische Methode, mussten aber feststellen, dass manche Spieler das überhaupt nicht verstanden und erwarteten, diese Menüs mit

Doppelklick zu öffnen", räumt Projektleiterin Schober ein. Was folgte, waren heiße Diskussionen mit dem ebenso einfachen wie hart erarbeiteten Ergebnis, dass der Spieler letztlich auf beide Möglichkeiten zurückgreifen kann.

Wesentlich mehr Kopfschmerzen bereitete den Entwicklern das Scrolling – ein Feature, welches eine feine Abstimmung zahlreicher Faktoren erfordert: Zu nennen wären hier Geschwindigkeit, Beschleunigung und Rasterung – also die Festlegung, in welchen Einheiten das Scrolling weiterspringt. Gerade die Performance des Spiels stellt in dieser Hinsicht eine große Herausforderung dar. Dazu Johanna Schober: „Lange Zeit kämpften wir mit der Upload-Geschwindigkeit am Topscreen, die schnelles Scrolling sehr ruckelig und gezieltes Ziehen von Lufteinheiten sehr ärgerlich machte." Doch damit nicht genug. Auch die mit jeder Spieler-Aktion einhergehende Korrektur des Screen-Ausschnitts wollte gemeistert sein. Zur Erklärung: Wenn ein Spieler eine Einheit auswählt, werden die angreifbaren Einheiten markiert. Befinden sich diese außerhalb des Bildschirmausschnitts, muss dieser nachgerückt werden. Gleichzeitig darf jedoch die Orientierung auf der Map nicht verloren gehen.

## FÜLLE AN ATTRAKTIVEN IDEEN

An Einfallsreichtum herrschte bei Sproing indessen kein Mangel – im Gegenteil. Angesichts eines straffen Zeitplans mussten einige gute Ideen wie der Instructor sogar in der Schublade bleiben. „Dieses Feature sollte Standard-Situationen erkennen und daraufhin selbstständig Tipps anbieten. Greift beispielsweise ein Spieler eine Einheit an, die von einer anderen Einheit Unterstützungsfeuer erhält, würde dieser Instructor sich aktivieren und den Spieler fragen, ob er sich denn nicht daran erinnere, was er in der Grundausbildung über Unterstützungsfeuer gelernt hat", erläutert Johanna Schober eine denkbare Verwendung dieser fallen gelassenen Funktion. „Letztlich konnten wir aber ein spannendes und stimmiges Feature-Set umsetzen, das Fans der klassischen Strategiespiel-Serien wie *Panzer General* ebenso anspricht wie Spieler der jüngeren Generation", gibt sich Schober überzeugt, ein attraktives Paket geschnürt zu haben. Denn *Panzer Tactics DS* steckt – etwa mit einem Wi-Fi-Modus oder den Officers – voller Attraktionen, die das Spiel deutlich von der Konkurrenz abheben.

Zum Abschluss noch ein Wort zu den Officers. Es handelt sich dabei um Spezialeinheiten, die rekrutiert und anderen regulären Einheiten zur Verbesserung der Parameter in der Umgebung zugewiesen werden können. Dabei verfügen die Officers über individuelle Stärken wie Erhöhung der Sichtweite oder Ausdehnung der Reichweite von Artillerie-Angriffen, um nur zwei Beispiele zu nennen. Als Programmierer James Steele die Officers erstmals implementierte, benannte er sie nach den Mitgliedern des Sproing-Teams. Mit diesen Officer-Namen versehen, ging kurz darauf eine Vorabversion von *Panzer Tactics* an die Tester, was allenthalben für Verwirrung sorgte und prompt einen Bug-Vermerk einbrachte. „Die Dienstgrade fehlten und die Namen passten auch nicht so gut", erinnert sich Johanna Schober schmunzelnd an dieses Missgeschick. Denn ein russischer Offizier namens Steinbauer – der Nachname von Programmierer Christian – klingt durchaus unglaubwürdig.

Apropos Progammierer, dies ist ein gutes Stichwort für die nächste Folge unseres Sproing-Entwicklertagebuchs, in der es dann um die Programmierung von *Panzer Tactics DS* gehen wird. ■

CHARAKTERBILD Anhand von Skribbels werden zunächst einzelne Elemente des Spiels entworfen. Hier seht ihr ein paar Studien zu verschiedenen Charakteren, die später in Panzer Tactics DS auftauchen werden. BILD: SPROING

OFFICER Die Rekrutierung eines Captains wird auf dem Topscreen dargestellt. BILD: SPROING

AVATAR Für sein Profil kann sich der Spieler ein Alter Ego auswählen. BILD: SPROING

REICHHALTIGES MENÜ Im Auswahlmenü dürft ihr euch zwischen verschiedenen Szenarios entscheiden. BILD: SPROING

## Konsolen-Historie von 8 bis 64 Bit!

Holerö, liebe Freunde gepflegten Pixelguts!
Ihr wisst es bestimmt genauso gut wie ich: Retro-Spiele üben eine nicht zu unterschätzende Faszination aus. Sascha hat das *R-Type*-Fieber gepackt und ist einfach nicht von der Highscore-Jagd abzubringen. Ausnahmsweise versorge ich euch daher mit der vollen Packung Retro-Wahn! Diesmal geht's allerdings nicht um Software, stattdessen präsentieren wir euch die jeweilige Hardware dahinter. Wir werfen einen Blick auf Hudsons Turbo Grafx, das Mega Drive von Sega sowie NES, SNES und N64 – wohlgemerkt alles Systeme, um die sich das Wii-Download-Angebot „Virtual Console" rankt. Zusätzlich gehen wir der Frage nach, ob der **Classic Controller** des Wii für wirklich jeden Klassiker geeignet ist.
So, und jetzt müssen wir versuchen, Sascha wieder vom *R-Type*-Automaten loszubekommen!

CHRISTOPH KRAUS
21, Freier Redakteur

## Linksammlung

Euer Wissenshunger ist noch nicht gestillt? Dann dürfen wir euch diese Webseiten rund um Nintendos Retro-Konsolen ans Herz legen:

- Die Seite für NES-Fans: www.nescenter.de
- Der Name ist Programm: www.snesfreaks.com
- Alles zum Virtual Boy: www.vr32.de
- 64DD-Infos für Englischkenner: www.64dd.net

### Wii-Controller-Check

Die drei Tasten des Mega-Drive-Controllers wurden nur in den wenigsten Fällen benutzt. Doch der Wii-Controller käme selbst damit klar – schließlich weist dieser auf der Vorderseite vier Buttons auf. Sega-Freunde bekommen schon deshalb glasige Augen, weil wir mit der Virtual Console *Sonic the Hedgehog* herunterladen dürfen! Rücken die Klassiker *Probotector*, *Streets of Rage* und *Mega Turrican* nach?

**Turbo-Grafx-Kompatibilität**

★★★★★

## Sega Mega Drive

Die Rollen waren Anfang der 1990er-Jahre klar gegliedert: Das SNES versorgte die Spieler mit hochwertigen Rollenspielen und Jump & Runs, während die zumeist ältere Mega-Drive-Klientel bevorzugt harte Actionkost konsumierte. Viele namhafte Serien, darunter *Probotector*, *Streets of Rage*, *Mega Turrican* oder *Gunstar Heroes*, wurden auf Segas 16-Bit-Plattform erst richtig bekannt. Am 30. November 1990 wurde das Mega Drive in Europa veröffentlicht, musste sich aber gegen die überaus starke Nintendo-Konkurrenz geschlagen geben: 35 Mio. verkaufte Konsolen reichten nur zum 2. Platz!

## Nintendo 64

Der Startschuss in die „New Dimension of Fun" (Nintendo-64-Slogan) fiel am 1. März 1997, als die revolutionäre 3D-Konsole in Deutschland für 399 DM erschien. Die drei alleinigen Starttitel: Miyamotos Geniestreiche *Super Mario 64* und *Wave Race 64* sowie die Fortsetzung der SNES-Flugsimulation *PilotWings*. Zwar erschienen bis März 2002 „nur" 220 Spiele für den schwarzen Modulschlucker – doch kein anderes System bot seinerzeit eine derart große Hitfülle. Nach etlichen Terminverschiebungen erschien das 64DD-Zusatzlaufwerk Ende 1999 lediglich in Japan und wird heute unter Sammlern teuer gehandelt.

### Wii-Controller-Check

Augenscheinlich soll der rechte Analogstick des Classic-Controllers die C-Tasten des N64-Pads ersetzen. Ob das in der Praxis gut funktioniert? Falls ja, Bahn frei für die 64-Bit-Hits *Zelda: Ocarina of Time*, *Majora's Mask*, *LylatWars* und *Mario Party 1-3*!

**N64-Kompatibilität**

★★★★★

## Turbo Grafx

Das von den *Bomberman*-Schöpfern Hudson mitentwickelte Turbo Grafx wurde 1987 in Japan unter dem Namen PC-Engine eingeführt, blieb aber trotz Perlen wie *Street Fighter 2* oder *Bloody Wolf* eher erfolglos. Der bis dato bei Konsolen ungebräuchliche CD-Standard verhalf der 8-Bit-Plattform zu technischen Spielereien, die auf keinem anderen Gerät möglich waren. Sammler blättern für ein gut erhaltenes Turbo Duo Grafx locker über 400 Euro hin.

### Wii-Controller-Check

Das Eingabegerät des Turbo Grafx ist einem NES-Pad was das Design und das Layout der Knöpfe angeht sehr ähnlich – daher dürften mit dem Wii Classic Controller keinerlei Probleme bei der Handhabung auftreten. Wir vergeben die volle Punktzahl!

**Turbo Grafx-Kompatibilität**

★★★★★

## Nintendo Entertainment System

Solid Snake, Link, Simon Belmont, Kid Icarus, Samus Aran – die Liste der Helden, die mit dem NES groß wurden, ist beinahe endlos! Als das NES am 15. Juli 1983, ironischerweise einem Freitag, den 13. in Japan veröffentlicht wurde, konnte niemand den Siegeszug des 8-Bit-Brotkastens erahnen. Die Tatsache, dass 2004 und 2005 zwölf Klassiker als *NES Classics* für den Game Boy neu aufgelegt wurden, beweist: Gutes Gameplay ist einfach unverwüstlich! Beim Design der Wii-Lightgun lehnt sich Nintendo übrigens bewusst an die Original-„Zapper"-Pistole für NES an. Mehr als 60 Mio. verkaufte Konsolen sprechen Bände: Das NES legte den Grundstein für Nintendos Heimkonsolengeschäft!

### Wii-Controller-Check

Wir prognostizieren, dass die Entenjagd *Duck Hunt* (kompatibel mit dem NES-*Zapper*) der absolute Download-Renner wird! Weil das NES-Pad sowieso nur vier Tasten hat, gibt es mit dem Classic Controller ohnehin keine Kompatibilitätsprobleme.

**NES-Kompatibilität**

★★★★★

## Super Nintendo Entertainment System

Im August 1992 zum Startpreis von DM 329,- (inklusive Super Mario World) veröffentlicht, zählt das Super NES zur Heimat von 22 Square-Titeln (u.a. Final Fantasy III-V, Secret of Mana, Secret Evermore) und 18 Enix-Spielen (darunter Terrangima, ActRaiser 1 & 2). Aufgrund der Vielzahl an wahren Meilensteinen hat der 16-Bitter vor allem unter Rollenspielern seit jeher einen dicken Stein im Brett. Zahlreiche Serien feierten auf der weltweit fast 50 Mio. Mal verkauften Konsole ihr Debüt – etwa die Starfox-Reihe, die damals unter dem Namen Starwing Karriere machte, F-Zero oder der zeitlose Mehrspieler-Hit Super Mario Kart. Zwar taktete das SNES mit gerade mal 3,58 MHz, doch sorgte der „Mode 7"-Chip für ansehnliche, pseudorealistische 3D-Polygone.

### Wii-Controller-Check

Der Wii-Classic-Controller ist voll und ganz auf das SNES-Pad zugeschnitten – wir freuen uns auf unvergessene Videospiel-Klassiker wie Super Mario World, Super Metroid und The Legend of Zelda: A Link to the Past!

**SNES-Kompatibilität**

★★★★★

## Alle angekündigten Wii-Titel auf einen Blick

| Titel: | System: | Jahr: | | Titel: | System: | Jahr: | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bonk's Adventure | Turbo Grafx | 1990 | ★★★ | Sonic the Hedgehog | Mega Drive | 1991 | ★★★★ |
| New Adventure Island | Turbo Grafx | 1992 | ★★★★ | Super Mario Bros. | NES | 1987 | ★★★ |
| R-Type | Turbo Grafx | 1991 | ★★★★★ | Super Mario World | SNES | 1992 | ★★★★ |
| | | | | Super Mario 64 | N64 | 1996 | ★★★★★ |

# CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen. Unser Cheatregiester informiert euch außerdem über die Tipps der letzten Ausgaben.

THOMAS EDER
29, Redakteur

## Ab durch die Hecke

**CHEAT** | Erleichtert euch den aufregenden Stadtausflug!

Ist euch das Abenteuer zu schwer oder fehlt schlichtweg die Zeit, um die enthaltenen Geheimnisse freizuspielen, dann haben wir hier genau das Richtige für euch: Haltet einfach im Pause-Menü **L1 + R1** gedrückt und gebt dann einen der folgenden Codes ein. Wenn ihr nach der Eingabe die beiden Schultertasten loslasst, erscheint zur Kontrolle die Meldung „Cheat eingeschaltet". Die Levelanwahl oder die Minispiele erreicht ihr aber nur, wenn ihr wieder ins Hauptmenü zurückkehrt und auf „Weiter" klickt. Dadurch gelangt ihr in eine Art Oberwelt, wo ihr an der Pinwand die 35 Missionen und drei Minispiele anwählen dürft.

| Code | Effekt |
|---|---|
| Y, X, Y, X, X, B | Alle Levels freischalten |
| Y, X, Y, Y, B, B | Alle Minispiele freischalten |
| Y, X, Y, B, B, X | Alle Moves freischalten |
| Y, X, Y, X, B, X | Power Golf aktivieren |
| Y, X, Y, X, B, Y | Mehr Lebensenergie durch Nahrung |
| Y, X, Y, X, Y, B | Extra Schaden anrichten |
| Y, X, B, B, X, Y | Bonus Comic 1 |
| Y, Y, B, X, B, X | Bonus Comic 2 |

FUNKTIONSKONTROLLE Wenn diese Meldung erscheint, war die Eingabe erfolgreich. BILD: N-ZONE

FREIE AUSWAHL Nach der Cheat-Eingabe könnt ihr an dieser Stelle alle Levels und Minispiele anwählen. BILD: N-ZONE

## LEGO Star Wars II

**CHEAT** | Geheime Charaktere

Dank unserer Codes könnt ihr einige geheime Charaktere im neuen *LEGO Star Wars* freischalten. Geht dazu in der Mos-Eisley-Kantine zur Bar und wählt „Code eingeben". Gebt dann einen der folgenden Codes ein, um die versteckten Charaktere kaufen zu können. Möge die Macht mit euch sein!

| Code | Charakter |
|---|---|
| PEJ821 | Tusken-Räuber |
| NAH118 | Greedo |
| JAW499 | Jawa |
| YDV451 | Sandtrooper |

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

**0900/1 101 951**

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

# Fluch der Karibik 2

CHEAT | Schneller segeln

Falls ihr es satt habt, beim Segeln immer auf den Wind zu achten, hilft euch dieser Cheat weiter. Geht während des Spiels in den Pause-Modus und drückt dort die Select-Taste. Jetzt landet ihr im Cheat-Menü, wo ihr die Tastenkombination ↑, **R**, ↓, ←, ←, → eingebt. Falls ihr alles richtig gemacht habt, bläst der Wind ab sofort immer so, dass ihr schnell vorankommt. Schiff ahoi!

MIT DEM WIND Durch unseren Cheat sind die Segel immer gebläht. BILD: N-ZONE

# Dragon Booster

CHEAT | Volles Programm

Auch wenn es sich bei Konamis *Dragon Booster* nicht wirklich um ein Highlight handelt, haben wir dennoch ein paar Cheats für euch, die euch die Rennen mit den Feuer speienden Giganten etwas erleichtern. Wählt im Hauptmenü „Passwort" an, um zur Code-Eingabe zu gelangen. Werft vor der Eingabe einen Blick auf unseren Screenshot, um zu erkennen, welche Zahl für welches Symbol steht. Viel Spaß!

BILD: N-ZONE

| Code | Wirkung |
|---|---|
| 8,9,7,10,5,13 | 999,999 |
| 9, 2, 13, 8, 1, 12 | Blue Energy Bolt Gear |
| 5, 12, 13, 5, 8, 11 | Green Charging Gear |
| 12, 6, 12, 10, 13, 3 | Dragon Booster freischalten |
| 2, 5, 4, 11, 6, 2 | Shadow Booster |
| 11, 11, 11, 11, 11, 11 | Stärkere Schäden von Gegnern und Hindernissen |

| Code | Wirkung |
|---|---|
| 1, 9, 3, 6, 5, 2 | Duell gegen Reepyr |
| 13, 9, 8, 12, 10, 1 | Herausforderung von Wulph |
| 1, 7, 5, 3, 2, 11 | Sprint-Meter kann nicht mehr aufgeladen werden |
| 9,13,6,5,5,12 | Unendlich Sprint-Meter |

# Classic Cheat

CHEAT | Die volle Packung an Codes

**Star Wars: Rogue Squadron II**

*Star Wars*-Fans aufgepasst – diesen Monat gibt's den Classic-Cheat zum edlen *Rouge Squadron III*. Sollten euch noch einige Raumschiffe fehlen, dann helfen euch diese Codes sicher weiter. Oder wollt ihr zur Abwechslung mal die Arcade-Klassiker zocken, habt zum Freispielen aber überhaupt keine Lust? Alles kein Problem, unter den aufgeführten Codes ist sicher auch für euch etwas dabei.

BILD: N-ZONE

| Code | Effekt |
|---|---|
| LOOKMOM! | Credits |
| HARKHARK | Musik-Halle |
| WIMPIAM! | Leichter Modus |
| WHATTHE? | ASS-Modus |
| FREEPLAY | Arcade-Game „Star Wars" |
| LOOKOUT! | Arcade-Game „Das Imperium schlägt zurück" |
| THEDUDES | Dokumentationen |
| YOUDAMAN | Y-Wing (für „Die Rache des Imperiums") |
| FARMBOY? | T16-Skyhopper |
| CAPITAIN | Alle Missionen (Antilles) |
| MCKEMAKD/ONESHOT! | TIE Fighter (Multiplayer) |
| VDX?WK!H / ANOKSHIP | TIE-Advanced (Multiplayer) |
| BBGMYWSX/JEDIWHO! | Jedi-Raumjäger |
| TGBCWLPN/ZZBOUNTY | Slave 1 |
| FRRVBMJK/LOOKOUT! | TIE-Hunter |
| JASDJWFA/!DABOMB! | TIE-Bomber |
| RTWCVBSH/BFNAGAIN | Naboo-Raumjäger |
| RTJPFC!G/TIMEWARP | Arcade-Modus |

## CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten Ausgaben.

| Titel | Ausgabe |
|---|---|
| **GameCube** | |
| Animal Crossing | 07/06 |
| Batman Vengance | 05/06 |
| Bratz Rock Angelz | 03/06 |
| Call of Duty: Big Red One | 05/06 |
| Def Jam Vendetta | 06/06 |
| Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia | 05/06 |
| Die Unglaublichen – The Incredibles: | |
| Der Angriff des Tunnelgräbers | 04/06 |
| Himmel und Huhn | 05/06 |
| Ice Age 2: Jetzt taut's | 06/06 |
| Kelly Slater's Pro Surfer | 08/06 |
| Mario Party 4 | 02/06 |
| Medal of Honor | 07/06 |
| Need for Speed: Most Wanted | 02/06 |
| Outlaw Golf | 04/06 |
| Peter Jackson's King Kong | 04/06 |
| Prince of Persia | 06/06 |
| Prince of Persia: The Two Thrones | 09/06 |
| Shrek SuperSlam | 02/06 |
| Sonic Heroes | 03/06 |
| Spartan Total Warrior | 05/06 |
| SpongeBob Schwammkopf: Film ab! | 04/06 |
| Super Mario Sunshine | 08/06 |
| Super Smash Bros. Melee | 07/06, 09/06 |
| Tony Hawk's American Wasteland | 02/06 |
| True Crime: New York City | 04/06 |
| Turok Evolution | 01/06 |
| X-Men Legends II – Rise of Apocalypse | 02/06 |
| X-Men: The official Game | 08/06 |
| **Game Boy** | |
| Danny Phantom: Sein größter Gegner | 09/06 |
| Die Unglaublichen – The Incredibles: Der Angriff des Tunnelgräbers | 04/06 |
| Donkey Kong Country 3 | 03/06 |
| Mario & Luigi: Superstar Saga | 06/06 |
| MegaMan Battle Network 6: Cybeast Falzar / Cybeast Gregar | 09/06 |
| Power Rangers: Space Patrol Delta | 07/06 |
| SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn! | 06/06 |
| The Legend of Zelda: The Minish Cap | 07/06 |
| Trauma Center: Under the Knife | 09/06 |
| Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition– World Championship Tournament | 06/06 |
| Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2006 | 09/06 |
| **Nintendo DS** | |
| Asphalt Urban GT | 09/06 |
| Dr. Kawashima's Gehirnjogging ... | 08/06 |
| Kim Possible: Kimmunicator | 07/06 |
| Metroid Prime Hunters | 08/06 |
| Mario Kart DS | 06/06 |
| New Super Mario Bros. | 09/06 |
| Pokémon Link! | 07/06 |
| Puyo Pop Fever | 06/06 |
| Super Princess Peach | 07/06 |
| Tamagotchi Connexion Corner Shop | 08/06 |
| TMNT 3: Mutant Nightmare | 03/06 |
| **N64** | |
| Super Smash. Bros. | 06/06 |

# Leser fragen, N-ZONE hilft!

**Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.**

BILD: N-ZONE

## Super Smash Bros. Melee (GC)

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe eine Frage zu *Super Smash Bros. Melee*. Wisst ihr, wie ich die geheimen Spielfiguren freischalten kann?

Grüße Lars per E-Mail

N-ZONE Hi Lars, nachdem wir letzten Monat bereits alle geheimen Stages aufgelistet haben, gibt's für dich und die Schar an *Smash Bros. Melee*-Fans nun sämtliche geheimen Charaktere. Viel Spaß beim Freispielen!

**Dr. Mario**
Spielt das Spiel im Classic- oder Adventure-Modus durch, ohne dabei ein Continue zu verbrauchen, und besiegt den Doktor. Alternativ könnt ihr auch 100 Vs-Kämpfe austragen.

**Falco**
Im 100-Man-Melee-Modus müsst ihr alle Gegner und anschließend Falco besiegen oder 300 Vs-Kämpfe austragen.

**Ganondorf**
Nachdem ihr den 29. Eventkampf gewonnen habt, müsst ihr gegen Ganondorf antreten. Alternativ tragt ihr 600 Vs-Kämpfe aus, um gegen ihn anzutreten.

**Pummeluff**
Ihr bekommt ein Pummeluff, sobald ihr einen 1P-Modus mit einem beliebigen Charakter erfolgreich beendet. Alternativ genügen bereits 50 Vs-Matches.

**Luigi**
Begebt euch hierfür in den Adventure-Modus, wählt Mario und beginnt das Spiel. Beendet den ersten Schauplatz mit einer 2 im Sekundenzeitzähler (zum Beispiel 3:10:12) und tretet so gegen Prinzessin Peach und Luigi an. Habt ihr beide besiegt, müsst ihr nur noch diesen Modus ohne Gebrauch eines Continue beenden. Alternativ genügen „schlappe" 800 Vs-Matches.

**Marth**
Spielt den Classic-Modus mit allen 14 Standardcharakteren durch oder bestreitet 400 Vs-Kämpfe. Danach müsst ihr nur noch Marth besiegen.

**Mewtu**
Hierfür müsst ihr entweder 20 Stunden lang oder über 700 Kämpfe den Vs-Modus spielen. Tipp: Spielt ihr mit einem Freund, halbiert sich die Zeit – zu dritt oder zu viert müsst ihr nur noch 5 bis knapp 7 Stunden spielen.

**Mr. Game & Watch**
Spielt den Classic- und Adventure-Modus mit allen geheimen und Standardcharakteren durch und gewinnt das folgende Duell. Nach 1.000 Vs-Kämpfen könnt ihr ebenfalls gegen den Mr. antreten.

**Pichu**
Nach dem Eventkampf 37 müsst ihr Pichu besiegen, um ihn fortan spielen zu können. Alternativ tretet ihr nach 200 Vs-Kämpfen gegen Pichu an.

**Roy**
Spielt den Adventure-Modus mit Marth durch, ohne dabei ein Continue zu verwenden. Nachdem ihr seine Herausforderung angenommen und gewonnen habt, steht er euch zur Verfügung. Nach 900 Vs-Kämpfen könnt ihr ebenfalls gegen ihn antreten.

**Junger Link**
Zieht mit Zelda, Link und acht weiteren verschiedenen Charakteren im Classic-Modus in die Schlacht und besiegt im Anschluss den jungen Link. Danach könnt ihr mit der Teenagerausgabe von Link kämpfen.

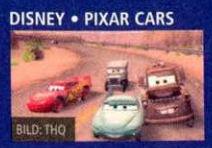
## Animal Crossing: Wild World

Gibt es bei *Animal Crossing: Wild World* außer Schleuder und Schaufel noch goldene Gegenstände?

Felix, per E-Mail

N-ZONE Außer der Schaufel und der Schleuder gibt's noch den goldenen Kescher, die goldene Axt, eine goldene Angel und die goldene Gießkanne. Ihr erhaltet den Kescher von Törtel, wenn ihr jede einzelne Insektenart im Spiel gefangen habt. Vergrabt eine normale Schaufel für einen Tag und grabt sie mit einer anderen wieder aus, um die Goldschaufel zu erhalten. Die Goldaxt gibt's vom Philosophen Johannes im Tausch gegen eine Kammmuschel. Diese bekommt ihr, indem ihr eine Rotrübe bei Sigrid kauft, diese einen Tag vergrabt und an Winci verfüttert. Daraufhin erhaltet ihr den Turban, den ihr bei Aziza gegen einen Massagesessel tauscht. Diesen wiederum tauscht ihr bei Törtel gegen die Kammmuschel. Die Goldkanne gibt's von Peggy oder Pelly zur Belohnung, wenn ihr es schafft, 16 Tage lang eine perfekte Umweltbewertung zu halten. Die Goldschleuder bekommt ihr, wenn ihr 15 Items vom Ballon, der gelegentlich vorbeischwebt, heruntergeschossen habt. Und zu guter Letzt die Gold-Angel: Hierfür müsst ihr jede Fischart fangen und euch das Schmuckstück dann bei Törtel abholen.

DVD VIDEO Abspielbar auf PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE



## 10/2006 **Plus-Abo-DVD: Inhalt**

### Seite 1:

**N-ZONE**

**Thema des Monats**
Star Fox Command (DS)

**Vorschau**
EA Studio Showcase 06:
Need for Speed Carbon (Wii, GC, DS)
Sims 2 Haustiere (GC, DS, GB)
FIFA 07 (GC, DS, GB)
Mario Slam Basketball (DS)
Sudoku Master (DS)
Tomb Raider Legend (DS)
Tomb Raider Legend (GB)

**Test**
Anstoss Action (GB)
Disney • Pixar Cars (GC)
FIFA 07 (GC)
LEGO Star Wars II:
Die klassische Trilogie (GC)
Miss Spider Harvest Time: Hop and Fly (DS)
Monster House (DS)
Monster House (GB)
Rainbow Islands Revolution (DS)
Yu-Gi-Oh! Duel Academy (GB)

**Bonus**
Hörprobe: Orb (Wii-Soundtrack)
Hörprobe: Sadness (Wii-Soundtrack)
Leser fragen, NZ hilft: Super Mario 64
Straßenumfrage Touch! Generations

**Spiel-Trailer**
Rayman Raving Rabbids: Fakt #3
Rayman Raving Rabbids: Fakt #4

**Film-Trailer**
Bandidas
Candy
Ich bin die andere
Mit Herz und Hand
Water

### Seite 2:

**XBOX-ZONE**

**Vorschau**
Just Cause (X360)
Lost Planet: Extreme Condition (X360)
Ninety-Nine Nights (X360)
Test Drive Unlimited (X360)

**Test**
AND 1 Streetball (Xbox)
Der Herr der Ringe -
Schlacht um Mittelerde II (X360)
Dynasty Warriors 5 Empires (X360)
Over G Fighters (X360)
Saints Row (X360)

**Bonus**
Frontlines: Fuel of War (Interview)

**Spiel-Trailer**
Elveon

**PLAYZONE**

**Vorschau**
Brothers in Arms Hell's Highway (PS3)
Kingdom Hearts 2 (PS2)

**Test**
Ace Combat: The Belkan War (PS2)
Digital Devil Saga (PS2)
Formel Eins 06 (PSP)
Gitaroo Man Lives! (PSP)
Juiced: Eliminator (PSP)
Tekken: Dark Resurrection (PSP)
Ultimate Ghosts 'n Goblins (PSP)
Yakuza (PS2)

**Bonus**
Rainbow Six Vegas (Interview)

**Spiel-Trailer**
PS3-Trailershow:
Half-Life 2 (PS3)
Resistance: Fall of Man (PS3)
MotorStorm (PS3)
SingStar (PS3)

**Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!**
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge der unabhängigen Magazine PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2006 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

DVD VIDEO

COMPUTEC MEDIA

N·ZONE 10/2006 Star Fox Command • LEGO Star Wars II • Tomb Raider Legend

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

# N·ZONE

BILD: THQ

# STAR FOX COMMAND

Nintendos Action-Serie erobert das DS-Universum

DVD-COVER

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

# ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-GameCube-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**1.** Wie alt bist du? ____ Jahre

**2.** Welche Systemhardware besitzt du?

| | Habe ich | Will ich kaufen | Berichte erwünscht |
|---|---|---|---|
| Microsoft Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| Microsoft Xbox 360 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Microsoft Xbox 360 Core | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sony PlayStation/PSone | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sony PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sony PSP | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sony PlayStation 3 (20 GByte) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sony PlayStation 3 (60 GByte) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo GameCube | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Advance (SP) | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo DS | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo DS Lite | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo Wii | ❑ | ❑ | ❑ |
| DVD-Player | ❑ | ❑ | ❑ |
| Handy | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |

**3.** Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

| Spiele | System | DVD-Filme |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |

**4.** Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| Mario Charged | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Battalion Wars II | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Far Cry | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Tomb Raider Legends | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Pokémon Diamond & Pearl | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| LEGO Star Wars II | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| FIFA 07 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Star Fox Command | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mario Slam Basketball | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage Wii-Geheimtipps | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage Talk! DS Cooking Navi | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage Praxistest Opera Browser | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage Der große Service-Test | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**5.** Seit der Ausgabe 07/06 präsentiert sich die N-ZONE komplett in neuem Look. Wie gefällt dir das neue Design?

❑ Einfach klasse! ❑ Ist mir egal
❑ Ich fand das alte Design schöner!

**6.** Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2 ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

**7.** Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____ Bonus: _____
Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____

**8.** Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| Star Fox Command (DS) | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| EA Studio Showcase 06 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mario Slam Basketball (DS) | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sudoku Master (DS) | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Tomb Raider Legend (DS) | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cars (GC) | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| FIFA 07 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| LEGO Star Wars II: Die klass. Trilogie | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mis Spider Harvest Time: Hop and Fly | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Monster House (GB) | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**9.** Was hältst du von den Boni auf unserer DVD?

❑ Finde ich super! Bitte mehr davon. ❑ Interessiert mich nicht
❑ Ist mir egal
❑ Dieses Thema würde mir gefallen: _____

**10.** Seit der Ausgabe 07/2006 bieten wir unseren Abonnenten das N-ZONE-Plus-Abo an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr über diese Neuerung.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

**11.** Auf Seite 93 dieser Ausgabe findet ihr ein Cover für die Abo-DVD zum Ausschneiden. Was haltet ihr davon?

❑ Finde ich super ❑ Finde ich unnütz ❑ Ist mir egal ❑ Habe kein Plus-Abo

**12.** Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

| | Sehr | Ziemlich | Weniger |
|---|---|---|---|
| Fachkundig | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kritisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Informativ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ |
| Übersichtlich | ❑ | ❑ | ❑ |
| Optisch ansprechend | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ist das Geld wert | ❑ | ❑ | ❑ |

**13.** Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

**14.** Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

**15.** Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

**16.** Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

**17.** Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

**18.** Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

**19.** Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

**20.** Lesercharts: Welche drei Spiele für GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

| | Spiel | System |
|---|---|---|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |

**21.** Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

| | Spiel | System |
|---|---|---|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

# IMPRESSUM

## Spiele-Hotlines

| | | | |
|---|---|---|---|
| Activision | www.activision.de | | |
| (spielerische Fragen) | 0900/1 510 055 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr | € 0,62/Min. |
| (technische Fragen) | 01805/22 51 55 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr | € 0,12/Min. |
| Atari | www.atari.de | | |
| (spielerische Fragen) | 0900/1 771 883 | Mo.-Sa. 14-19 Uhr | € 1,24/Min. |
| (technische Fragen) | 0900/1 771 882 | Mo.-Sa. 14-19 Uhr | € 1,24/Min. |
| Buena Vista Games | www.buenavistagames.com | | |
| | 0900/1 510059121 | Mo.-So. 11-20 Uhr | € 1,75/Min. |
| Eidos | www.eidos.de | | |
| (spielerische Fragen) | 0900/1 839 582 | Mo.-Sa. 10-22 Uhr | € 1,86/Min. |
| (technische Fragen) | 0900/1 839 572 | Mo.-Sa. 10-22 Uhr | € 1,86/Min. |
| Electronic Arts | www.electronicarts.de | | |
| (spielerische Fragen) | 0900/1 302 530 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,24/Min. |
| (technische Fragen) | 0900/1 202 520 | Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr | € 1,24/Min. |
| Konami | de.gs.konami-europe.com | | |
| (Tipps & Tricks) | 0900/1 101 966 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| Nintendo | www.nintendo.de | | |
| Konsumentenberatung | 01805/005 806 | Mo.-Fr. 13-17 Uhr | € 0,12/Min. |
| Spieleberatung | 09001/000 000 | Mo.-Fr. 13-17 Uhr | € 1,99/Anruf |
| Take 2 | www.take2.de | | |
| (Express-Hotline) | 0900/1 393 493 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| Standard-Hotline) | 0900/1 392 492 | Mo.-Fr. 16-20 Uhr | € 0,62/Min. |
| THQ | www.thq.de | | |
| | 0900/1 505 511 | Mo.-Sa. 11-21 Uhr | € 0,62/Min. |
| Ubisoft | www.ubisoft.de | | |
| | 0900/1 824 847 | Mo.-So. 9-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| Vivendi Universal Games | www.vugames.de | | |
| | 0900/1 151 200 | Mo.-Sa. 9-21 Uhr | € 0,62/Min. |

## Computec-Hotlines

| | | | |
|---|---|---|---|
| Computec | www.computec.de | | |
| (Technik) | 0900/1 101 950 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| (Cheats & Tipps) | 0900/1 101 951 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |

# Mitmachen und gewinnen!

## Charts

**Gewinnt drei Spiele nach Wahl:**
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Jagdfieber* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1).

## Gewinnspiele

**Teilnahme per SMS:**
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit der Gewinnspielnummer, der Lösung (sofern notwendig) und eurer Adresse an unten stehende Nummer.

**Teilnahme per Postkarte:**
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

## Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

**MOST WANTED**

| | |
|---|---|
| 01. Baten Kaitos Origins | GC |
| 02. Call of Duty 3 | Wii |
| 03. Castlevania: Portrait of Ruin | DS |
| 04. Children of Mana | DS |
| 05. Diddy Kong Racing | DS |
| 06. Excite Truck | Wii |
| 07. Far Cry | Wii |
| 08. Final Fantasy III | DS |
| 09. Harvest Moon | GC |
| 10. Harvest Moon | DS |
| 11. Jagdfieber | Wii |
| 12. GT Pro Series | Wii |
| 13. Metroid Prime 3: Corruption | Wii |
| 14. Metroid Prime: Pinball | DS |
| 15. Monster 4x4 World Curcuit | Wii |
| 16. Need for Speed Carbon | Wii |
| 17. Need for Speed Carbon | GC |
| 18. Need for Speed | DS |
| 19. Need for Speed | GB |
| 20. Pokémon Diamond & Pearl | DS |
| 21. Pokémon Mystery Dungeon | GB |
| 22. Pokémon Ranger | DS |
| 23. Pro Evolution Soccer 2007 | DS |
| 24. Project H.A.M.M.E.R. | Wii |
| 25. Rayman Raving Rabbids | Wii |
| 26. Red Steel | Wii |
| 27. Splinter Cell: Double Agent | GC |
| 28. Sonic Wild Fire | Wii |
| 29. Starfox DS | DS |
| 30. Super Mario Galaxy | Wii |
| 31. Super Paper Mario | GC |
| 32. Super Smash Bros. Brawl | Wii |
| 33. Tony Hawk's Downhill Jam | Wii |
| 34. Tony Hawk's Downhill Jam | DS |
| 35. Wario Ware: Smooth Moves | Wii |
| 36. Wii Sports | Wii |
| 37. Yoshi's Island 2 | DS |
| 38. Zelda: Phantom Hourglass | DS |
| 39. Zelda: Twilight Princess | Wii |
| 40. Zelda: Twilight Princess | GC |

**LESERCHARTS**

| | |
|---|---|
| 01. Animal Crossing: Wild World | DS |
| 02. Advance Wars 2 | GB |
| 03. Big Brain Academy | DS |
| 04. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging | DS |
| 05. Electroplankton | DS |
| 06. FIFA Street 2 | GC |
| 07. FIFA WM 2006 | GC |
| 08. FIFA WM 2006 | DS |
| 09. FIFA WM 2006 | GB |
| 10. Final Fantasy I & II | GB |
| 11. Golden Sun | GB |
| 12. Golden Sun 2 | GB |
| 13. LEGO Star Wars II | GC |
| 14. LEGO Star Wars II | DS |
| 15. LEGO Star Wars II | GB |
| 16. Mario & Luigi: Partners in … | DS |
| 17. Mario Kart DS | DS |
| 18. Mario Kart: Double Dash!! | GC |
| 19. Mario Party 7 | GC |
| 20. Mario Smash Football | GC |
| 21. Metroid Prime | GC |
| 22. Metroid Prime 2: Echoes | GC |
| 23. Metroid Prime Hunters | DS |
| 24. Need for Speed: MW | GC |
| 25. New Super Mario Bros. | DS |
| 26. Nintendogs: Dalmatiner | DS |
| 27. Nintendogs: Labrador | DS |
| 28. Nintendogs: Dachshund | DS |
| 29. Nintendogs: Chihuahua | DS |
| 30. Pokémon Rubin & Saphir | GB |
| 31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm | GC |
| 32. Resident Evil 4 | GC |
| 33. Super Mario 64 DS | DS |
| 34. Super Mario Smash Bros. | GC |
| 35. Super Princess Peach | DS |
| 36. Tetris DS | DS |
| 37. Trauma Center | DS |
| 38. X-Men: The Official Game | GC |
| 39. Yu-Gi-Oh! WCT | GB |
| 40. Zelda: The Wind Waker | GC |

**D:** 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS




N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG**
**Verleger Jürg Marquard**

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

**Vorstand** Johannes Sevket Gözalan

**Redaktionsdirektor** **Hans Ippisch**

**Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)** **Fabian Sluga**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift

**Redaktion** Thomas Eder, Thomas Schreiner, Stefanie Schetter (Ltg. DVD)
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Christoph Kraus, Sascha Dowidat, Sebastian Stange, Marius Wallat

**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Lektorat** Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
**US-Korrespondent** Heinrich Lenhardt
**Community Manager** Marc Brehme

**Art Director** Andreas Schulz
**Layout** Lars Kromat, René Weinberg, Wojtek Pruchnicki
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** René Weinberg

**CD, DVD, Video** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut

**Commercial Director** **Hans Ippisch**
**Marketing** Jeannette Haag
**Vertriebskoordination** Klaus-Peter Ritter
**Produktionsleitung** Martin Closmann, Ralf Kutzer

**www.n-zone.de**
Computec Internet Agency GmbH
**Redaktion** Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
**Projektleitung & Konzeption** Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
**Programmierung** Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**Anzeigenleitung**
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung**
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Ingo Daubner: Tel.: +49 911 2872-251; ingo.daubner@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

**Anzeigendisposition** Judith Linder; judith.linder@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20/Plus-Abonnement € 51,60
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20/Plus-Abonnement € 63,60

**Abo-Service Österreich**
Telefon: +43 6246 882-882, Fax: +43 6246 882-5277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Normal-Abonnement € 42,-/Plus-Abonnement € 56,40

ISSN/Pressepost: N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 43739, ISSN: 1433-8424

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

**Einsendungen Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
**Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZYN SPORTOWY, PLAYBOY.
**Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
**Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT.

# Die Kolumne

## Der Treue-Bonus

Seit 14 Jahren begleitet sie mich unentwegt im Portemonnaie: meine Club-Nintendo-Karte! Als Mitglied Nr. 01153763 bekannte ich mich 1993 als Fan von Mario und Link, kam in den Genuss cooler Weihnachtspostkarten und tauschte alle zwei Monate einen Coupon gegen die neueste Ausgabe des Clubmagazins ein. Und heute? Da bestelle ich mir die Soundtrack-CD von *Majora's Mask* aus Nintendos Sternekatalog oder lasse mir die *Zelda*-„Collector's Edition" nach Hause schicken. Doch die Leidenschaft für den fernöstlichen Spielekonzern kennt keine Grenzen: Wenn Wii in ein paar Wochen erscheint, opfere ich erst einmal eine schöne Stange Geld, um auserlesene NES-, SNES- und N64-Perlen mit der Virtual Console erneut zu spielen. Nur gut, dass Nintendo bereits angekündigt hat, bestimmten Spielen einen Code beizupacken, mit dem man sich so manche Kostbarkeit kostenlos herunterladen kann. Somit wird das Retro-Vergnügen immerhin etwas günstiger! Die Loyalität der Spieler ist für Nintendo ein nicht zu unterschätzender Vorteil – schließlich können weder Microsoft noch Sony eine so treue Fangemeinde vorweisen! Auch wenn es den Club Nintendo inzwischen nicht mehr gibt: Meine Nintendo-Sympathie stelle ich weiterhin in der Geldbörse zur Schau, getreu dem Motto „Führerschein, Perso, Club-Nintendo-Ausweis"! Typisch Nintendo-Fans eben ... Wie sehr seid ihr in den Mario-Konzern vernarrt? Schreibt an redaktion@n-zone.de!

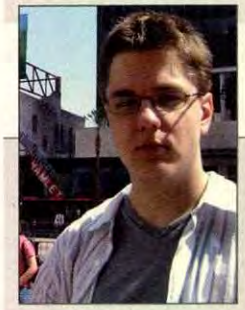
# Kuriosen aus der Videospielbranche: Power Glove

Mattels Power Glove (1989) gehört zu den umstrittensten Peripheriegeräten, die jemals für das NES auf den Markt kamen. In einigen Spielen sollte dieser Handschuh für den rechten Arm den Controller als Eingabegerät ersetzen. Dabei konnte der Power Glove damals in technischer Hinsicht durchaus beeindrucken. Über am Fernseher angebrachte Sensoren ließ sich das Spiel durch Armbewegungen steuern, zur Beugungsmessung wurde leitfähige Tinte verwendet. Doch abseits des auf ihn zugeschnittenen Titels *Super Glove Ball* hatte der Power Glove nur begrenzten praktischen Nutzen. Andere spezielle Spiele wie *Glove Pilot* oder *Manipulator Glove Adventure* wurden zwar angekündigt, aber nie veröffentlicht. Leider bewies Mattel mit dem Power Glove kein glückliches Händchen, denn schon nach kurzer Zeit verschwand der anfällige Handschuh wieder von der Bildfläche und darf damit heute den Ehrentitel „Rares Sammlerstück" führen.

# Damals ...

## Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Nicht umsonst stemmte Mario auf dem Titel der N-ZONE 11/2001 voller Freude einen GameCube in die Höhe. Das Heft enthielt nämlich eine exklusive 16-seitige Sonderbeilage mit allen wichtigen Infos über Nintendos neuen Würfel – inklusive Spieletests zu *Wave Race: Blue Storm*, *Luigi's Mansion* und *Super Monkey Ball*. Einen weiteren Glanzpunkt setzte damals der erste Test der deutschen Version von *Pokémon Crystal* für den Game Boy Color. Und schließlich wurden die Leser Zeugen eines historischen Augenblicks, denn mit *Mario Party 3* stellte sich zum letzten Mal ein N64-Titel in der N-ZONE einem regulären Test.



# Was wird gespielt bei ...

## Greg Szemiot

**Greg Szemiot ist 23 Jahre alt und betreut als Director bei Cross Studios Entertainment u. a. die Wii-Titel *Orb* und *Thorn*.**

Was spielst du im Augenblick?
*Skies of Arcadia: Legends*, *Myst V: End of Ages*, *Fable: The Lost Chapters* und *Elder Scrolls III: Morrowind*

Was gefällt dir an diesen Spielen?
An *Skies of Arcadia* mag ich, dass es viel zu entdecken gibt. In *Myst V* faszinieren mich die Locations und Rätsel. Auch in *Fable* gefallen mir viele Locations, dazu auch die Charakter-Entwicklung. Und *Morrowind* schließlich bietet ein sehr offenes Spiel-Erlebnis und schreit förmlich: „Erkunde so viel, wie du magst!"

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites?
*Super Mario Bros. 3*, weil es mein erstes Spiel auf dem NES war. Dann *Legend of Zelda: The Wind Waker*, ich liebe die Emotionen der Charaktere, den kunstvollen Stil und die Möglichkeit, auf Entdeckungsreise zu gehen. Und *Super Mario 64*, der Urahn aller 3D-Actionspiele, weil mich hier erstmals die 3D-Steuerung völlig umgehauen hat und das Spiel rundherum unterhaltsam ist.

Was gefällt dir am Nintendo DS am besten?
Ich bin absolut süchtig nach *Animal Crossing: Wild World* und finde *New Super Mario Bros.* großartig, auch wenn ich wünschte, dass es noch mehr Adventures wie *Trace Memory* gäbe.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Das erste Spiel, das mich richtig fasziniert hat, war *Sonic the Hedgehog 2* auf dem Sega Mega Drive. Auch wenn ich mein NES heiß geliebt habe, die Spiele fand ich nicht so packend. Mit *Sonic 2* dagegen habe ich zum ersten Mal die Nächte durchgezockt, bis mir die Augen gebrannt haben. Das waren verrückte Zeiten damals.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Traut euch, auch neue Spiele und Franchises auszuprobieren. Seid offen für neue Erfahrungen und Abenteuer. Spiele wie *Beyond Good & Evil*, *Killer 7* und *Skies of Arcadia* haben vielleicht ihre kleinen Fehler, aber sie sind auch grandios und sehr inspirierend. Auf jeden Fall sind sie viel besser, als ihre Verkaufszahlen suggerieren.

# N-ZONE 11/06 ab 4. Oktober am Kiosk!

BILDER: SQUARE ENIX

**Wii ist zurzeit das heißeste Thema im Nintendo-Bereich. Ihr könnt sicher sein, dass wir auch in der nächsten Ausgabe zahlreiche Interviews mit Wii-Entwicklern präsentieren und neue Infos zu Wii-Projekten am Start haben werden.**

## Final Fantasy III

| Test

Ende August erschien *Final Fantasy III* für den DS in Japan. Für Deutschland ist noch kein Releasetermin bekannt, dennoch unterziehen wir das Square-Enix-Remake einem ausführlichen Test und werfen gemeinsam mit den Entwicklern einen Blick auf die Entstehung des Rollenspiel-Epos.

---

| Test

BILD: NINTENDO

### English Training

Mit dem DS könnt ihr nicht nur das Gehirn trainieren, sondern auch eure Englischkenntnisse.

| Vorschau

BILD: NINTENDO

### Yoshi's Island 2

Nintendo schickt Yoshi ins Rennen um den Jump & Run-Thron. Wir haben neue Eindrücke.

| Test

BILD: ELECTRONIC ARTS

### Die Sims 2: Haustiere

Die Sims zählen zu den beliebtesten Spieleserien. Das taugt der neueste Teil.

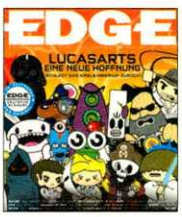
## Lesefutter für Konsolenfans

**XBOX-ZONE 09-10/06**

Wichtigste Themen: *Saints Row, Dead Rising, Prey, Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde, Need for Speed Carbon, Elveon*

**PLAYZONE 10/06**

Wichtigste Themen: *PlayStation 3, Army of Two, Just Cause, Grand Theft Auto Vice City Stories, Yakuza, Tekken: Dark Ressurection*




**EDGE 10/06**

Wichtigste Themen: *Prey*, Reportage „LucasArts schlägt zurück", Reportage „Frauen sind anders", Reportage „Will Wright und Spore"

**XBOX 360 09/06**

Wichtigste Themen: *Mass Effect, F.E.A.R., Elveon, Rayman Raving Rabbids, Just Cause, Dead Rising, Test Drive Unlimited*

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr, Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.